NCLUS LE JEU COMPLET EXHUMED

-série
old
GEN4
ERAT

LE GUIDE GEN4 97/98 DES JEUX PC

Quel PC pour le jeu ?
Quelle carte 3D acheter ?
Notre sélection de manettes

I-WAR
Wing Commander détroné !

enture, sport,
de rôle, stratégie...

es 70
neilleurs
eux de
loël

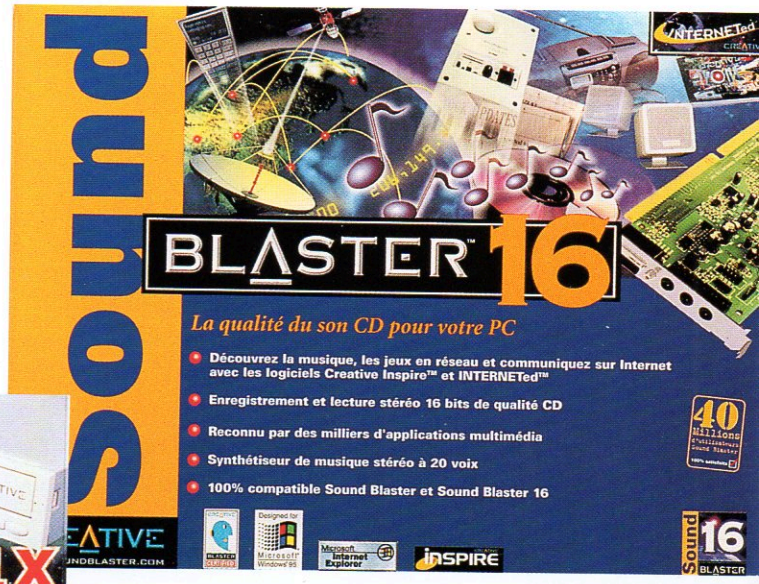
EN CADEAU AVEC CE NUMÉRO :
le jeu complet Exhumed !
Un quake-like égyptien plein de surprises...

a : 10 $CAN • Belgique : 340 FB • Suisse : 14 FS • DOM/TOM 65 FF
• Luxembourg : 340 FLUX • Portugal : 1000 Pte Cont

L 9302 - 6 H - 49,00 F - RD

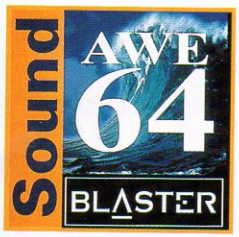
990 FRANCS
CREATIVE LABS
SOUND BLASTER 16
+ BLASTER CD 24X
Pour les amateurs de jeux !

- Carte Sound Blaster 16 compatible tous jeux ; Synthèse FM Lecteur CD Rom 24X : sélection automatique de la vitesse allant jusqu'à 24X avec un taux de transfert jusqu'à 3600Ko/s pour une fluidité des séquences vidéo permanente.



1290 FRANCS
CREATIVE LABS
SOUND BLASTER 64 EDITION SPÉCIALE
+ BLASTER CD 24X
La combinaison multimédia idéale !

- Sound Blaster 64 Edition Spéciale : 64 voix de polyphonie. Technologie Wavesynth/Waveguide ; 3D Positional Audio. Lecteur CD Rom 24X.



1490 FRANCS

Carte son

CREATIVE LABS

SOUND BLASTER 64 GOLD

Le summum de la technologie audio !

- 64 voix de polyphonie, livrée avec Cubasis Audio de Steinberg. Elle s'adresse aussi bien aux musiciens qu'aux joueurs ! Creative Labs vous reprend votre ancienne carte audio, quelque soit sa marque, et vous rembourse 220 F (voir conditions en magasin).

OFFRE DE REMBOURSEMENT : -220F*

*Offre valable du 1/10/97 au 30/01/98. Voir en magasin.

890 FRANCS

Carte graphique

CREATIVE LABS

GRAPHICS BLASTER EXXTREME

La perfection poussée à l'extrême.

- Carte accélératrice 2D/3D.
- Accélération des fichiers vidéo et lecture des fichiers MPEG1 et MPEG2.
- Compatible Open GL et Direct 3D.
- Livrée avec 4 Mo de SGRAM, extensible en 8 Mo.

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

"Boulanger sur Internet"

http : //www.boulanger.fr

APPELEZ-MOI ARTHUR

ORDEAUX Merignac • CAEN • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé • NANTES Atlantis • NANTES Pari
NANTES Buchelay • St BRIEUC • VANNES Ploeren • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • AUBAG
VIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE • VITROLL

Somm

CD-ROM P. 6

En plus du jeu complet Exhumed, vous trouverez sur notre CD-Rom des démos telles que Tomb Raider 2 ou Fun Tracks, et bien d'autres !

Dossiers P. 10

Un PC pour le jeu p. 10
Cartes accélératrices 3D p. 16
Les jeux sous contrôle p. 18

Action P. 20

Oddworld, l'odysée d'Abe p. 20
Tomb Raider 2 p. 22
Extreme Assault p. 24
Interstate'76 p. 26
Hercule p. 28
Fighting Force p. 30
Pandemonium p. 30
Shadows of the Empire p. 30
Virtua Fighter 2 p. 30

Course P. 32

F1 Racing p. 32
Fun Tracks p. 34
Pod p. 35
CART Precision Racing p. 36
TOCA Touring Car Championship p. 38
Carmageddon p. 40
International Rally Championship p. 40
The Need for Speed SE p. 40
Screamer Rally p. 40

Quake-Like P. 42

Jedi Knight p. 42
Quake 2 p. 44
Shadow Warrior p. 46
Blood p. 47
Duke Nukem 3D p. 47
Hexen II p. 47
Turok p. 47

Aventure P. 48

Blade Runner p. 48
Les Boucliers de Quetzalcóatl p. 50
Curse of the Monkey Island p. 51
Dark Earth p. 52
LBA 2 p. 53
Resident Evil p. 54

Oddworld
L'Odyssée d'Abe

Beau comme E.T., et aussi agressif que Pee Wee, Abe vous entraîne dans son odyssée en page 20 !

Hors série Génération 4
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Chef de l'information : Didier Latil.
Sécretaire de rédaction : Julio Ballester.
Correction : Sandrine Fleury-Kleiss
Chefs de rubrique : Éric Ernaux, Frédéric Marié, Thierry Falcoz.
Rédacteur : Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Luc-Santiago Rodriguez, Sébastien Tasserie, Xavier Hanart, Cedric Gasperini.
Directeur artistique : Fréderic Cauchy.
Maquette : Fréderic Peyrichou et Cédric Jouarie.
Chef de produit
Nicolas Gozlan
Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - 01 49 88 63 75,
assisté de Chrystele Bono.
(Reservé aux dépositaires de presse.)
Rédacteur graphique promotion : Valérie Le Petitcorps.
Anciens numéros : Ingrid Lelong - 01 49 88 63 90.
Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc,
assistée de Sylvie Lafourcade.
Responsable PAO : Fréderic Levesque.
Multimédia
Conception : Claude Flammia, Jean-Luc Lamau.
Online
Rédacteur en chef : Franck Ladoire (*fladoire@pressimage.fr*).
Comptabilité
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.
Juridique
Françoise Linossier.
Publicité
Directeur de développement :
Antoine Harmel - 01 49 88 67 00.
Directeur de clientèle : Thierry Boyer - 01 49 88 67 13.
Relation Clientèle : Anne Giudicelli - 01 49 88 67 04.
Représentants internationaux
• États-Unis :
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.
• Angleterre - Irlande - Allemagne :
Huson European Media.
Gerry Rhoades-Brown / James Clayson.
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.
Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions :
Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.
GENERATION 4 est édité par Pressimage S. A. au capital de 1 000 000 F. PDG : Godefroy Giudicelli.
(Principaux actionnaires : Godefroy Giudicelli, Philippe Giudicelli.)
Siège: 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.
Commission paritaire :
N° 69731 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 4e trimestre 1997.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. « La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part que " les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration ", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). » Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.
Crédits photos et copyright: tous droits réservés. *Imprimé en Union européenne.*

aire

Riven p. 54
Titanic p. 54
Zork Grand Inquisitor p. 54

Jeu de Rôle P. 56

Diablo p. 56
Lands of Lore : Les Gardiens de la Destinée p. 58
Fallout p. 60

Sport P. 62

NHL 98 p. 62
Jack Nicklaus 4 p. 63
Links LS 98 p. 63
World Football 98 p. 63
Worldwide Soccer PC p. 63

Simulateur S-F P. 64

I-War p. 64
Wing Commander Prophecy p. 66
Star Trek : Starfleet Academy p. 68
G-Police p. 69

Simulateur de Vol P. 70

Longbow 2 p. 70
Red Baron 2 p. 72
Flight Simulator 98 p. 74
F-22 Air Dominance Fighter p. 76
Flying Corps Gold p. 78
Comanche 3 p. 80
Flight Unlimited 2 p. 80
Joint Strike Fighter p. 80
Sierra Pro Pilote p. 80

Stratégie P. 84

Age of Empires p. 84
Total Annihilation p. 86
Dark Reign p. 88
Close Combat 2 p. 89
Opération Panzer p. 90
Dungeon Keeper p. 92
Gettysburg p. 93
Incubation p. 94
Constructor p. 95
Starcraft p. 96
Imperium Galactica p. 98
Myth p. 98
Uprising p. 98
X-Com Apocalypse p. 98

FAIS TOI BEAU...
LA FEMME DE TA V
EST DE RETOUR!

LE MOIS
PROCHA
DANS GEN
LARA VA
T'EBLOU

PlayStation

CONCOURS, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr

CORE

EIDOS

TOMB RAIDER II © et TM 1997 Core Design Limited. © & ®Eidos Interactive Limited. Tous droits réserv
et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Déposez le CD-ROM Gen4 dans votre lecteur puis, après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Windows, lancez Gen4.exe à la racine du CD-ROM... c'est parti ! Cliquez ensuite sur «Suite» et «Retour» pour vous déplacer entre les différentes rubriques du CD-ROM. Pour les démos, il vous suffit de cliquer par-ci par-là pour lancer directement leur installation. Précision importante : quand un utilitaire vous manque (Direct X ou Video for Windows), n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose.
Dernier point, le jeu complet Exhumed ne peut pas s'installer dans de bonnes conditions à partir de l'interface Gen4, lancez directement l'exécutable Install.exe qui se trouve à la racine du CD-ROM. Voilà. ■

Ça ne marche pas ?

Si un CD ne fonctionne pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au **01 49 88 67 98** pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

Exhumed

Éditeur : BMG • Genre : doom-like • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo DE RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 28 Mo • Exécutable : Ex.exe

Je le répète, Exhumed ne peut pas s'installer correctement à partir de l'interface Gen4, lancez directement l'exécutable **Install.exe** qui se trouve à la racine du CD-ROM ! Abordons maintenant l'interface. Elle est identique à celle de Duke Nukem 3D : **touches fléchées** pour les **déplacements**, **Shift** pour **courir**, **Ctrl** pour **tirer**, **Alt** pour ***strafer***, barre **espace** pour **ouvrir** une porte ou actionner un mécanisme, **touches 1 à 0** pour sélectionner une **arme**, **Q** pour **sauter** et **W** pour **s'accroupir**. Précision importante : contrairement à tous les jeux du genre, vous ne disposez pas de sauvegardes libres mais d'un nombre de vies limité... vous allez donc souffrir ! ■

Tomb Raider II

Développeur : Core Design • Genre : Action • Version démo limitée : un seul niveau • Version complète : fin 97 Config mini : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Juste avant le lancement du jeu, un panneau de configuration... et, ô joie, il est possible de profiter de cette démo avec un affichage accéléré 3Dfx ! L'interface n'a pas été modifiée d'un iota. Lara se meut toujours avec les **touches fléchées** pour les **déplacements**, **Alt** pour **sauter/nager**, **Ctrl** pour **s'accrocher** aux rebords ou **tirer** (après avoir appuyé sur la barre espace), **Shift** pour **marcher lentement**, **Echap** pour accéder à l'**inventaire** (utilisez ensuite les touches fléchées et Entrée) et le «**0**» du pavé numérique pour **regarder** dans toutes les directions (utilisez les flèches simultanément). À vous de jouer ! ■

Shadows of the Empire

Éditeur : LucasArts • Genre : action • Version démo limitée : quatre missions. • Version complète : octobre • Config mini : P90, 16 Mo, CD 4x, carte accélératrice 3D (à base de 3Dfx, Rendition, etc.) • Place sur le disque dur : 11 Mo • Exécutable : Sote.exe

Dans sa version complète, ce jeu vous propose un nombre impressionnant de missions, sur la terre (à la manière de Doom) comme au ciel (façon Terminal Velocity). Dans cette démo accessible aux seuls (et heureux) détenteurs d'une carte 3D, vous serez limité à quatre missions dans les airs... mais c'est déjà ça. L'interface ? Et bien, il vous suffira de taper sur «Entrée» et vous saurez tout. Bonne chance, soldat, et que la Force soit avec toi ! ■

Mass Destruction

Éditeur : BMG • Genre : action • Version démo limitée : quelques missions • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 12 mo • Exécutable : Massd.exe

Explosez plein de méchants avec votre petit tank ! Évitez cependant de vous laisser emporter par cette joie toute délétère, vous avez quand même une mission à accomplir (détruire un aéroport) ! Utilisez les **touches fléchées** pour **diriger** votre tank, **W/C** pour faire pivoter la **tourelle** à gauche/droite, **Ctrl** pour changer d'**arme** et **X** pour **tirer**. ■

Grand Theft Auto

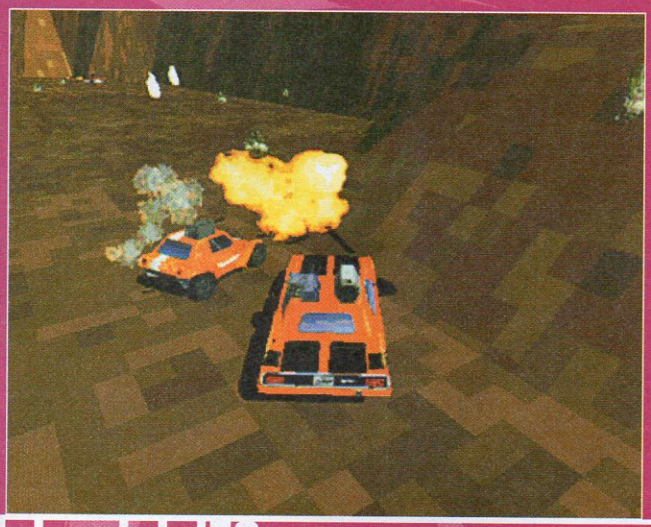
Éditeur : BMG • Genre : action • Version démo limitée : quelques missions • Version complète : courant décembre • Config mini : 486DX4/100, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 25 Mo Exécutable : Gta.bat

Dans ce jeu, aucun scrupule, vous êtes non seulement un affreux chasseur de prime (mission = contrat) mais vous allez passer votre temps à voler les voitures de vos contemporains. Utilisez les **touches curseurs** pour vous **déplacer**, **Entrée** pour **emprunter** une voiture et **Ctrl** pour **attaquer**. Suivez la flèche jaune pour rejoindre votre objectif. ■

Extreme Assault

Éditeur : Blue Byte • Genre : shoot 3D • Version démo limitée : nombre limité de missions, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : 486 DX4 100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 25 Mo • Exécutables : Start.bat ou 3Dfx.bat

Si vous possédez une **carte 3Dfx**, pas d'hésitation, double-cliquez sur **3Dfx.bat** ! Sinon, **Start.bat** fera l'affaire. Bon, maintenant, pour **piloter** votre hélicoptère de combat, utilisez les **flèches de direction**, **Q/W** pour **haut/bas** et la barre **espace** pour **tirer**. La touche **Retour** vous permet de sélectionner votre **arme** courante tandis que chaque arme secondaire s'active par une touche spécifique (**Entrée** pour les **missiles** par exemple). Ceci dit, l'interface ne se résume probablement pas à si peu de touches, faites des essais (et des erreurs) ! ■



Interstate'76

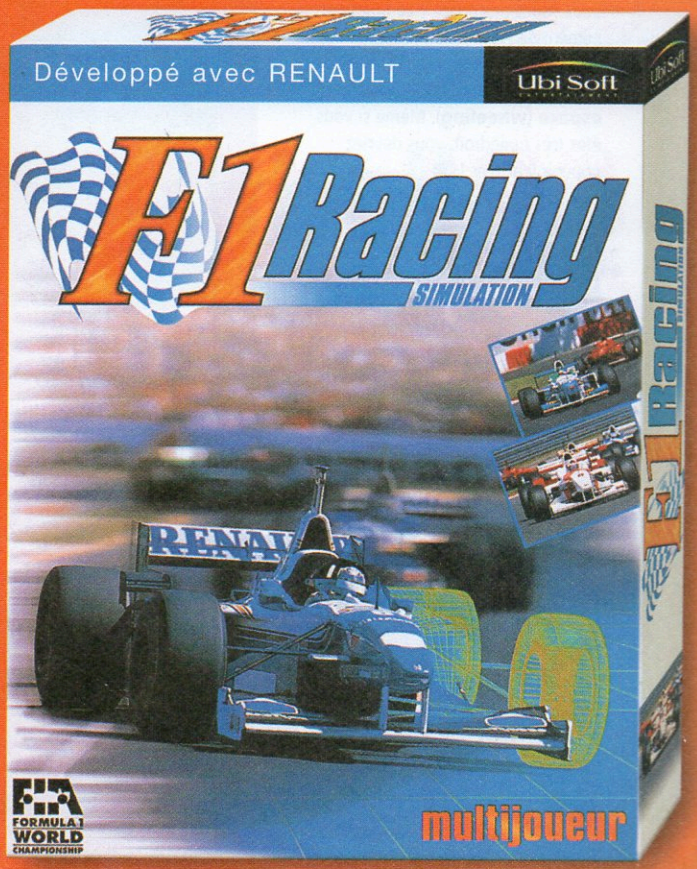
Développeur : Activision • Genre : car crash • Version démo limitée : jeu solo, un seul véhicule • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : I76demo.exe

Dès le début du jeu, de nombreuses voitures hostiles vous attendent déjà ! Les touches **F1 à F3** vous commutent en **vue** subjective/extérieure arrière/extérieure face. Tapez **Entrée** pour sélectionner une **arme** et la barre **espace** pour **tirer** (les touches alphanumériques 1 et 2 peuvent être utilisées en raccourci). Utilisez le **pavé numérique** pour **piloter** votre voiture. Les **touches fléchées** vous permettent d'orienter votre **regard** en vue subjective (vous pouvez alors tirer au revolver) ou d'orienter la caméra en vue extérieure. Tapez **Echap** pour accéder aux **options** de jeu. ■

700 ch. sous LE CAPOT de votre PC !

SIMULATION PC CD ROM OFFICIELLE FIA

"Le CD-Rom de simulation de pilotage de F1 le plus réaliste jamais conçu"
>>Auto-Hebdo



Need for Speed 2 SE

Éditeur : Electronic Arts • Genre : course • Version démo limitée : un circuit, une voiture • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x, carte 3Dfx • Place sur le disque dur : 11 Mo • Exécutable : nfs2sea.exe

Attention, ceci est une démo purement 3Dfx de Need for Speed 2 ! Euh, pour ceux qui n'ont pas de carte accélératrice 3D ? Ben, dommage, car cette version est nettement plus esthétique (bisque bisque rageuh) ! Bon alors, du côté de l'interface, elle se limite à l'utilisation des **touches fléchées**. Facile. Vous aurez également besoin de la touche F11 pour revenir sur la piste, les autres touches de fonction activant/désactivant des paramètres de jeu (rétroviseurs, sons, etc.). C'est tout. ■

Moto Racer

Éditeur : Delphine Software • Genre : course motos • Version démo limitée : Deux circuits, deux motos • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Deux circuits, l'un de vitesse, l'autre de cross, pour vous éclater sur des deux-roues motorisés ! Le fonctionnement de l'interface est particulièrement simple : **touches fléchées** (**direction** et **vitesse**) et barre **espace** (**wheeling**). Même si vous êtes très maladroit, vous devriez pouvoir y arriver ! ■

International Rally Championship

Éditeur : Europress • Genre : Course de rallye Version démo limitée : un circuit • Version complète : disponible • Config mini : P75, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Ouaouh, ça décoiffe ! Un léger problème cependant, l'interface est plutôt bizarroïde pour un jeu d'arcade : **ù** et **!** vous permettront d'**accélérer/freiner**, **W** et **X** de **tourner** à gauche ou à droite, et C de commuter de la vue extérieure à la vue intérieure du véhicule... et en plus, comme c'est une démo, vous ne pourrez pas redéfinir les touches. Wahhh trop dur ! ■

Jedi Knight

Éditeur : LucasArts • Genre : Action • Version démo limitée : deux niveaux (un solo, un multijoueur) • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 13 Mo • Exécutable : Jedi.exe

L'interface de ce très grand jeu LucasArts ? Et bien, **touches fléchées** pour vous **déplacer**, **X** pour **sauter**, **C** pour vous **accroupir**, **Shift** pour **courir**, **Ctrl** pour **tirer**, **Alt** pour ***strafer***, **1-0** pour sélectionner une **arme**, « ^ » pour accéder à l'**inventaire**, **M** pour obtenir la liste de vos **pouvoirs Jedi** (touches F5 à F8 pour les utiliser plus rapidement), **F9** pour faire une **sauvegarde rapide**. Par ailleurs, je vous conseille vivement d'utiliser la **souris** pour **viser/tirer** ; devoir **lever/baisser** la tête avec **Pg Up/Pg Down** s'avère en effet beaucoup trop lent pour ne pas devenir rapidement mortel. ■

Hexen II

Développeur : Raven/ID Software • Genre : Quake-like • Version démo limitée : un niveau • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x • Place sur le disque dur : 24 Mo • Exécutable : h2.exe ou glh2.exe

Si vous avez une **carte 3Dfx**, double-cliquez sur **glh2.exe** sinon lancez **h2.exe**. Ensuite, avant de vous précipiter dans ce superbe (mais dangereux) univers médiéval fantastique, paramétrez les touches dans le menu « options » afin d'obtenir la même interface que Duke par exemple. Pour le reste, la touche Tab vous permettra de voir les caractéristiques de votre personnage et la touche « 2 » (à gauche des chiffres) vous fera accéder à une console spéciale. Tapez « God » et revenez au jeu en appuyant à nouveau sur « 2 ». Vous êtes maintenant complètement invulnérable, et tout devient plus facile ! ■

Fun Tracks

Éditeur : Virgin Interactive • Genre : course de tutures • Version démo limitée : une voiture, un circuit, pas de multijoueur • Version complète : disponible • Config mini : P100, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 37 Mo • Exécutable : Fun_win.exe

Ne cherchez pas un meilleur jeu de p'tites voitures, il n'y en a pas ! Rapide, jouable, accrocheur, plein de bonnes surprises, Fun Tracks est une pure merveille ! Ici, le seul problème, c'est que la démo est quand même très limitée... mais bah, cela devrait suffire à vous convaincre de la qualité de ce jeu ! L'interface ? Elle se limite aux **flèches** pour **tourner** et **accélérer/freiner**, et à la touche **Shift droit** pour utiliser le turbo. Amusez-vous bien ! ■

LBA 2

Éditeur : Adeline Software • Genre : aventure • Version démo limitée : univers limité, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : Pentium 100, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 14 Mo • Exécutable : Twinsen.exe

L'interface ? **Touches fléchées** pour les **déplacements**, **Shift** pour accéder à l'**inventaire** et **Alt** pour **envoyer** des projectiles. Par ailleurs, en appuyant sur **Ctrl**, vous pourrez modifier le **comportement** de Twinsen (agressif, normal, sportif et discret) et lui faire alors effectuer une action spécifique (barre espace). ■

World Wide Soccer 98

Éditeur : Sega PC • Genre : football • Version démo limitée : deux équipes, pas de championnat Version complète : disponible • Config mini : Pentium 90, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 25 Mo • Exécutable : wws.exe

Incroyable, World Wide Soccer 98 est un jeu de football ! Qui l'eut cru ? Cette démo vous propose de jouer un unique match entre deux équipes (parmi un choix restreint de nations). Pour l'**interface**, je vous suggère de taper **F5** et de consulter le menu « Réglage de l'appareil », les touches de contrôle y sont indiquées. Voilà, z'avez plus qu'à sortir le didass et la canette de kro pour parfaire l'ambiance. À la vôtre ! ■

Age of Empires

Éditeur : Microsoft • Genre : C&C-like • Version démo limitée : six scénarios • Version complète : disponible • Config mini : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 45 Mo • Exécutable : empires.exe

L'interface de ce superbe jeu de gestion/stratégie est proche de celle de Warcraft2. Vous **sélectionnez** une unité par **clic gauche** puis la faites **agir** avec un **clic droit**, son action dépendant de l'objet cliqué : attaquer, chasser, pêcher, couper du bois, etc. Par contre, pour construire un nouveau bâtiment, vous devrez préalablement cliquer sur les icones en bas d'écran (après avoir sélectionné un paysan). Note importante : pour que votre civilisation accède à un nouvel âge, donc à de nouvelles infrastructures et unités, vous devrez atteindre les objectifs indiqués en cliquant sur votre « Town Hall ». ■

Uprising

Éditeur : 3DO • Genre : action/stratégie • Version démo limitée : missions d'entraînement • Version complète : octobre 97 • Config mini : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte son. • Place sur le disque dur : 53 Mo • Exécutable : uprising.exe

Mixte de Doom et de C&C, Uprising est presque un nouveau genre à lui seul ! Dans ce jeu, vous évoluez en vue subjective dans un univers en 3D temps réel, avec pour double objectif la protection de vos bases et la destructions des infrastructures ennemies. Vous pouvez ainsi construire divers bâtiments, créer des unités terrestres et aériennes et combattre vous même à bord de nombreux équipements (tank, tourelles, etc.). Pour découvrir l'interface, commencez par une mission d'entraînement et suivez les ordres (écrits et parlés) de votre instructeur... malheureusement anglais. ■

La Passion du Foot !

JEU DE FOOT PC CD ROM 100% JOUABLE

COUPE DE FRANCE
COUPE DES CHAMPION
COUPE DES COUPES
COUPE DE L'UEFA
COPA AMERICA
PACIFIC CUP
UBI CUP
CUP EDIT

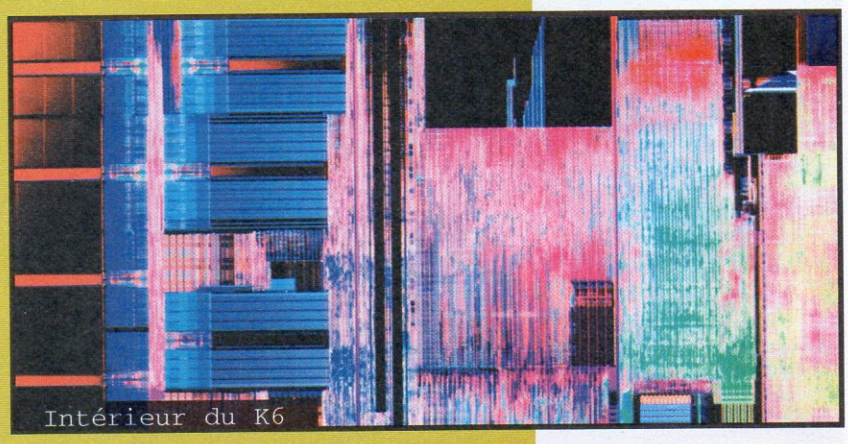
"Le jeu de foot le plus amusant, prenant et réussi jamais vu sur PC"
>>Joystick

world football 98
Ubi Soft
world football 98
358 ÉQUIPES DE LA SAISON 97-98
ZINEDINE ZIDANE - N°10 DE L'ÉQUIPE DE FRANCE

Un PC pour le jeu

Un PC pour le jeu

À moins de disposer d'un budget illimité, maintenir son PC au top niveau pour vraiment profiter des derniers jeux tient du cauchemar ! Pour tenter de faire le bon choix, nous allons essayer de modeler pour vous le PC qui répondra à vos besoins.



Intérieur du K6

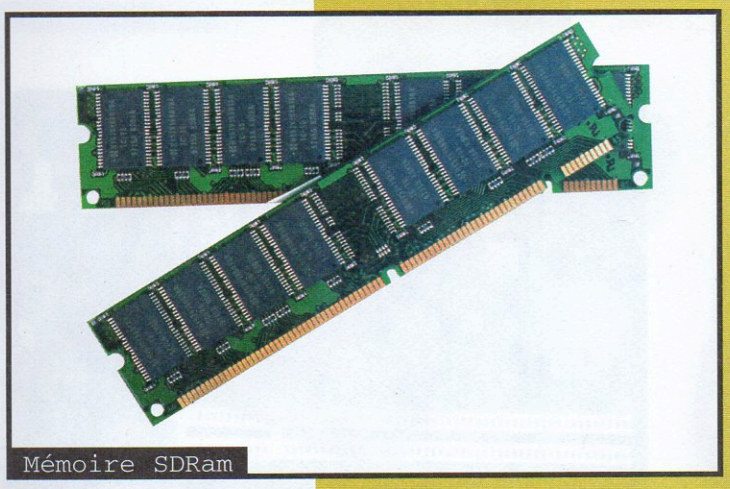
Acheter ou upgrader son PC reste toujours malheureusement une expérience traumatisante, étant donné que ce qui peut paraître comme le fin du fin au moment ou vous passez à la caisse sera selon toute probabilité dépassé 6 mois ou 1 an plus tard ! Mais si l'on veut une machine suffisamment performante pour profiter pleinement des jeux les plus récents ou à venir prochainement, quel choix reste-t-il, à part râler ou demander une augmentation ? Si vous êtes décidé à sauter le pas, plusieurs solutions s'offrent à vous : acheter dans un magasin spécialisé, et éventuellement choisir vos éléments, ou prendre un ordinateur de marque. Le dernier choix pose plusieurs problèmes. Même si l'idée de rentrer à la maison avec une solution clé en main peut sembler attrayante, surtout pour ceux qui n'ont pas l'expérience du PC, un ordinateur de marque n'est pas toujours très facile à faire évoluer dans le temps (vous voudrez peut-être augmenter votre mémoire vive ou changer de processeur dans le futur…). De plus, il coûtera toujours plus cher par rapport à son équivalent « taïwanais ».

Bref, si vous voulez faire l'acquisition d'un ordinateur qui vous donnera satisfaction aussi longtemps que possible, il faudra considérer votre futur PC élément par élément, pour être sûr qu'aucun d'entre eux ne portera préjudice au fonctionnement optimal de l'ensemble.

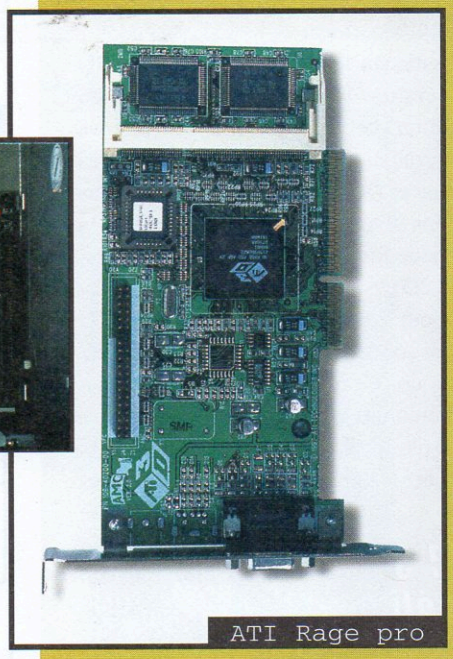
Le cœur de votre PC est bien sûr le processeur, et même pour les plus petits budgets, à l'heure actuelle la vitesse d'horloge minimale à considérer est le 200 Mhz. Vous avez alors le choix entre deux marques de processeur, le K6 d'AMD et les incontournables Intel Pentium MMX. Évitez par contre les processeurs Cyrix, qui semblent encore souffrir de quelques problèmes de compatibilité, et dont la performance assez faible en calcul à virgule flottante se ressent dans tous les jeux à base de 3D. Difficile de ne pas pencher vers un Intel, mais par contre si vous devez serrer votre budget au plus juste vous pouvez peut-être encore trouver un Pentium 200 non MMX, à un prix certainement bien inférieur à un P200 MMX, qui en cette fin d'année peut se trouver à moins de 2 000 F. En effet, malgré tout le tapage fait par Intel autour de sa fameuse technologie multimédia, on attend encore de la voir apporter des gains de performance significatifs, dans les applications ludiques en tout cas. Sinon, vous pouvez aussi lorgner du côté du K6 d'AMD, qui offre beaucoup d'avantages, au point de faire oublier que le nom d'Intel n'est pas gravé dessus : le K6 est moins cher que le Pentium MMX, et en novembre, il était même deux fois moins cher qu'un Pentium II. Pourtant, les processeurs K6 sont aussi très performants, bien meilleurs que les Pentium MMX, et un K6 à 233 MHz devrait vous donner presque autant de satisfaction qu'un Pentium II tournant à la même vitesse d'horloge ! Jusqu'ici aucun problème de compatibilité ne semble avoir fait surface, et le K6 peut s'installer sur toutes les cartes mères récentes. Alors jusqu'à ce qu'Intel baisse sérieusement ses prix pour le Pentium II, vous

« Le K6 d'AMD est deux fois moins cher que le PII et presque aussi performant ! »

Pentium 2


Mémoire SDRam

Carte Mère P2


ATI Rage pro

K6 Novotec

IMMERSION TOTALE DANS QUELQUES SECONDES !

UN JEU ORIGINAL PC CD ROM UN CONCEPT UNIQUE

"Ce soft est sans conteste une petite merveille"
>>Joystick

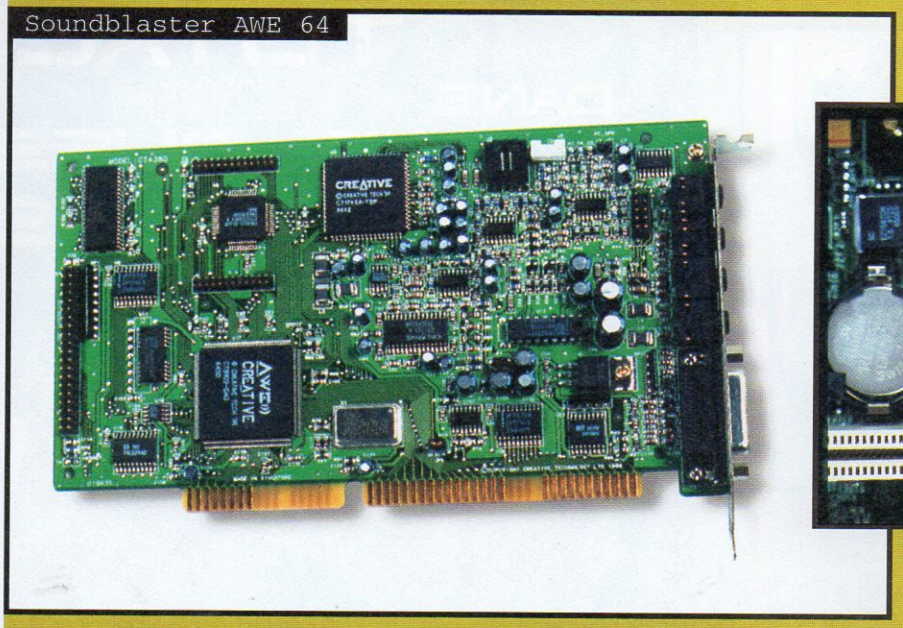
JEU D'ACTION/AVENTURE en 3D temps réel

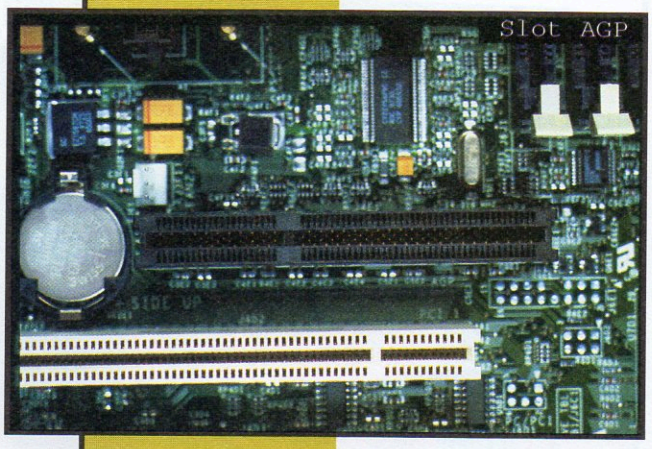
Ubi Soft

SUB CULTURE

PC Mag Loisirs : 17/20
PC Soluces : ★★★★★
Joystick : 84% : «Ce soft est sans conteste une petite merveille!»

Soundblaster AWE 64



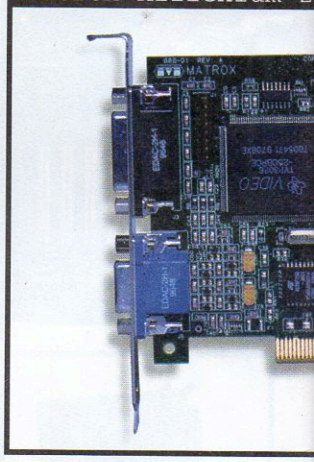


auriez tort de vous priver ! En passant veillez aussi à acheter une carte mère récente, équipée de 512 ko de mémoire cache, du chipset Intel TX et supportant la norme Ultra DMA. Cette norme est reconnue par tous les disques durs récents, comme les derniers Quantum Fireball, et booste considérablement la vitesse de transfert des données. Pour ce qui est du disque dur justement, voyez large, car si l'année dernière un disque dur de 1 Go semblait confortable, aujourd'hui une capacité de 3 Go minimum semble de rigueur. Hé oui, les développeurs ont de plus en plus tendance à étaler leurs jeux sur nos disques durs, décidément bien plus rapides que les lecteurs CD-ROM les plus performants. Au niveau de la mémoire vive, bien que beaucoup de PC se vendent encore avec 16 Mo, le minimum acceptable tend plutôt vers les 32 Mo de RAM. Ajoutez à cela que Windows 95 gère la mémoire vive comme un pied, et que les jeux actuels utilisent des quantités considérables de textures très encombrantes au niveau de leur stockage en mémoire. On peut même avancer qu'avant la fin de l'année, 64 Mo de RAM ne seront pas de trop pour faire tourner les jeux de manière optimale. Si votre carte mère le permet, choisissez de la mémoire SDRAM, beaucoup plus rapide que la RAM EDO, même si elle est un peu plus chère. Mais surtout, veillez à garder des slots de libre, au cas où plus tard vous sentiriez le besoin d'en ajouter encore. On sait jamais…

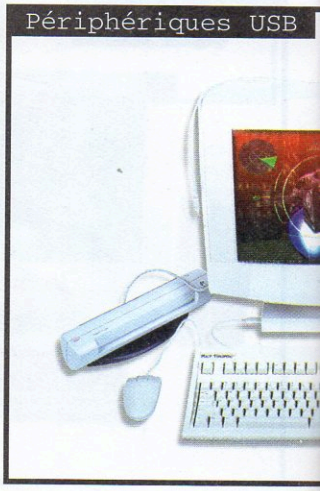
À partir de là vous avez choisi les éléments les plus critiques de votre future bête de course, mis à part la carte vidéo. Si vous souhaitez plus de renseignements sur le sujet, reportez-vous à notre dossier sur les cartes accélératrices 3D (Cf. Génération 4 N°103), mais gardez bien en tête qu'un choix judicieux en la matière va s'avérer crucial pour obtenir les meilleures performances. À l'heure actuelle, nous vous conseillons vivement d'opter pour une carte 3Dfx Voodoo Rush si vous voulez une carte intégrant la 2D et la 3D. Sinon, vous pouvez aussi opter pour la performance optimale en 2D comme en accélération 3D, et alors une 3Dfx Voodoo couplée à une carte 2D comme la Matrox Millenium II. Inutile de dire que ça coûte beaucoup plus cher… Il ne vous reste plus alors qu'à enrober le tout de quelques périphériques indispensables. Une SoundBlaster Awe 64 devrait donner toute satisfaction à la grande majorité des joueurs pour moins de 600 F., et un lecteur CD-ROM 12x ou 24x devrait parfaitement compléter votre système. Franchement, la vitesse des lecteurs CD-ROM actuels n'est pas vraiment cruciale, les données vitales d'un jeu étant de toute façon stockées sur votre disque dur. De plus, il faut savoir que selon les applications, un lecteur CD-ROM 24x n'opérera en fait qu'assez rarement à cette vitesse. Voilà, vous êtes maintenant presque prêt à jouer, et à compter les mois jusqu'à ce que votre PC flambant neuf soit complètement déclassé ! Faut-il acheter maintenant ? Nous dirions oui si vous n'avez pas de PC ou si vos jeux préférés se traînent sur votre bécane actuelle… et nous dirions non si vous pouvez attendre encore un peu, juste un petit peu, jusqu'à ce que les cartes mères et cartes vidéos à la norme AGP fassent leur apparition. Décidément, nous vivons dans un monde cruel… ●

« Une carte 3Dfx, même sur un PC très puissant, améliore encore ses performances. »

Matrox Millenium 2

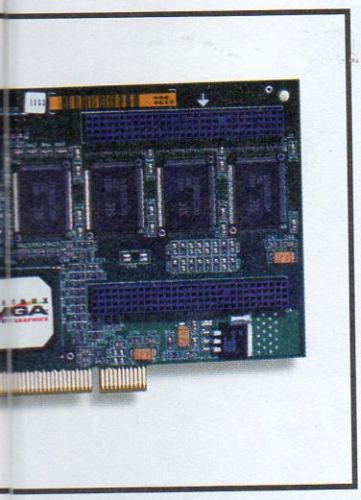


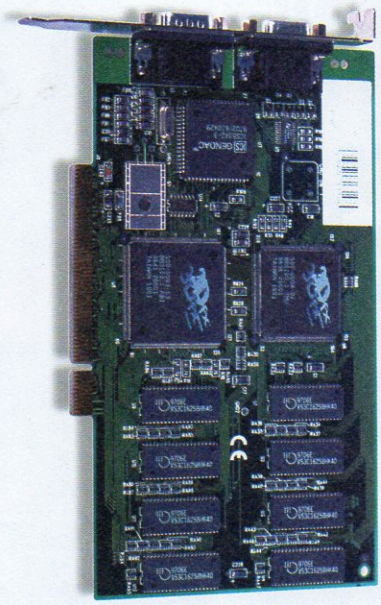
Périphériques USB



Pioneer 24x

Maxi Gamer 3D





Pentium MMX

ATTENTION
Concentré de FUN

LA REFERENCE DES
PC CD ROM
DE PLATE-FO

"Le meilleur jeu de plate-forme de tous les temps sur PC"
>>PC Fun

RAYMAN
Ubi Soft
RAYMAN GOLD
Le jeu complet
+
24 mondes inédits
+
L'éditeur de niveaux
MCM
LA CHAINE MUSICALE

MÉDIA

35 rue Boursaul

Venez découvrir son magasin et pr

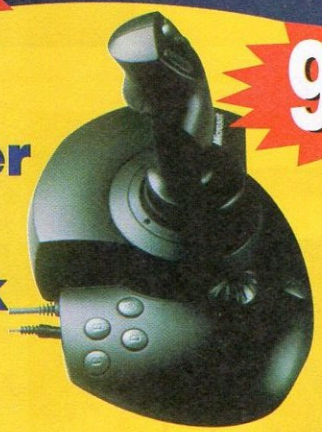
UNE NOUVELLE

Nous vous proposons un service de qualit

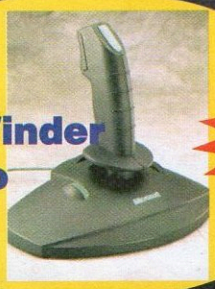
Pour tout premier achat

Promotions spécial noël

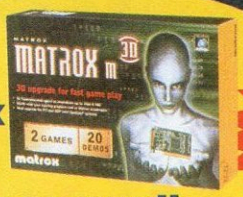
SideWinder Game Pad — **239 F**



SideWinder Force Feedback Pro — **999**

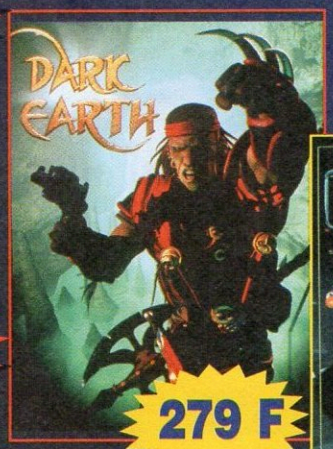


SideWinder 3D Pro — **279 F**



Matrox m3D — **790 F**

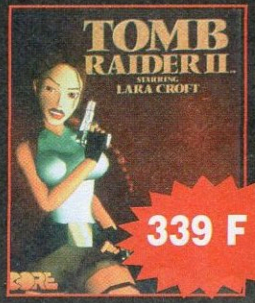
la nouvelle carte 3D



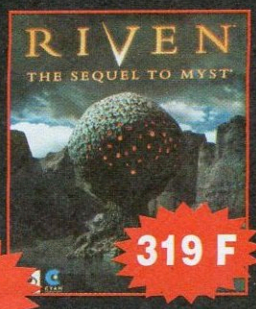
279 F

309 F

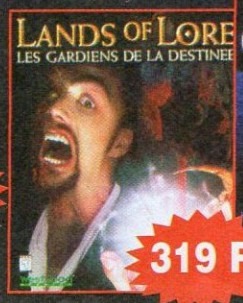
309



339 F



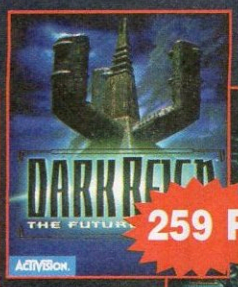
319 F



319 F

249 F

269 F



259 F

31

* Offre non cumulable et réservée à tout premier achat.

STORE

75017 (métro Rome)

fitez de ses super promos hebdomadaires

ENSEIGNE EST NÉE

pour des prix défiant toute concurrence

Média store vous offre un *

JEUX PC CD ROM

ADIDAS POWER SOCCER	329 F
	349 F
ALBION VF	139 F
AMOK	189 F
ARMORED FIRST 2	309 F
BANZAI BUG	249 F
BATTLE SPIRE	309 F
BLADE RUNNER VF	319 F
BLOOD	249 F
CHIFFRES ET LETTRES	199 F
CONQUEST EARTH	249 F
CARTON ROUGE COUPE DU MONDE	279 F
CONSTRUCTOR	269 F
CLUEDO	265 F
DARK COLONY	269 F
DARK REIGN	259 F
DARK EARTH	279 F
DAYTONA USA	249 F
DUNGEON KEEPER	279 F
DISCWORLD 2	235 F
EVOLUTION	279 F
EXTREME ASSAULT	279 F
F1GP 2	189 F
F1 RACING SIMULATION	309 F
F22 LIGHTNING	279 F
FA 18 HORNET	279 F
	259 F
FLIGHT SIMULATOR 98	379 F
FLYING CORPS	299 F
FORMULA KARTS	269 F
FORMULA ONE	299 F
FORT BOYARD : LA LEGENDE	149 F
GOLF PRO	299 F
GUY ROUX MANAGER	259 F
GT RACING	229 F
HEXEN II	309 F
HOLIDAY ISLAND	299 F
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	279 F
INDEPENDANCE DAY	269 F
INTERSTATE 76	289 F
JEDI KNIGHT	309 F
JET FIGHTER III	279 F
JONAH LOMU	279 F
LANDS OF LORE 2	319 F
LEGACY OF KAIN	299 F
LES BOUCLIERS DE QUETZACOTAL	279 F
LBA 2	279 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	179 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO	129 F
LE CAUCHEMAR DE PPD	149 F
LES MYSTERES DE LOUXOR	279 F
LINKS LS 98	299F
MDK	279 F
MOTO RACER	279 F
MYST 2 (RIVEN)	319 F
OUTLAWS	299 F
POLICE QUEST SWAT	99 F
PERFECT ASSASSIN	319 F
POWER CHASE	229 F
PRIVATE EYE	229 F
RESIDENT EVIL	289 F
SAMPRAS TENNIS	239 F
RISING LANDS	299 F
SEGA RALLY	239 F
SIM TOWER	279 F
STAR CRAFT	319 F
THEME HOSPITAL	279 F
TOMB RAIDER	199 F
TOMB RAIDER 2	339 F
TOTAL ANNIHLATION	309 F
ULTRA PINBALL 2	189 F
UFA CHAMPION'S LEAGUE	199 F
UNREAL	TEL
VIRTUA FIGHTER II	269 F
WHIPE OUT 2097	299 F
WORLD FOOTBALL 98	269 F
WORLDWIDE SOCCER	299 F
ZOR NEMESIS	329 F

TOP PROMOS

POLICE QUEST SWAR	99 F
BAD MOJO	69 F
CONGO	69 F
NETZONE	89 F
STONE KEEP	89 F
GAME UNLIMITED VOL 4	79 F
MEGA TRI PACK	149 F
WING COMANDER	89 F
FIRST SAMOURAI	49 F

LOGICIELS CULTURELS ET EDUCATIFS

ASTERIX AND SON VOL1	139 F
ASTERIX SECRET WEAPON VOL2	229 F
UN DESTIN DANS LE SIECLE : TOFOLY	169 F
TOTO	149F
COFF LE MARCHÉ	239 F
AROUND OF ATLANTA OLYMPIC CITY	149 F
MITTERAND	79 F
HOT LINE INTERNET	99 F
HISTOIRE DE LA LITTERATURE	169 F
3D ANIMATION PC	69 F
BELLE D'EPOQUE 3D RELIEF	149 F
DESERT CD ROAD 3D RELIEF	149 F
VIN ET GASTRONOMIE	149 F
CV ET LETTRES DE MOTIVATION	59 F
REALISER VOS PLANS D'ACCES	59 F
LE MONDE DE PASTEUR	99 F
PANORAMA DE L'ART OCCIDENTAL	219 F
LE GROS CRABE ET SES AMIS	89 F
BEST OF LE BOURGET	89 F
VIRTUAL CHASE	259 F
TOIL Z'OMUR	169 F
PETITE FRAISE AU PAYS DE LA MAGIE	179 F
PHANTASMAGORIA	99 F
PAINT BRUSH CLIP ART2500 IMAGES	89 F
GALLS WIN AVENTURE EDUCATION 6EME 5 EME	249 F
GALLS WIN AVENTURE EDUCATION CM1- CM2	249 F
GALLS WIN AVENTURE EDUCATION CE1-CE2	249 F
BABE	129 F
L'ORDINATEUR C'EST FACILE	89 F
LE COLORIAGE C'EST FACILE	89 F
MATIGNON 4	149 F
LES CIVILISATIONS ANTIQUES	79 F

CHARME RESERVE AUX ADULTES

2 CD ROMS ACHETÉS = 1 GRATUIT

NIPPON OBSESSION H.S	119 F
DESIRS ET PERVERSION VOL2	119 F
OGENKI CLINIQUE VOL3	119 F
BLUE GIRL VOL3	119 F
SEXY SPECIAL	119 F
DESIRS ET PERVERSION VOL7	139 F
MORE LESBOS	119 F
LINGERIES	99 F
TRIO AND MORE	129 F
DESIRS ET PERVERSION VOL3	119 F
DESIRS ET PERVERSION VIDÉO VOL1	139 F
LES FILLES DE ALDO BERGMAN	129 F
LES FILLES DE MIKE ANCHER	129 F
PASSEPORT X A BUDAPEST	139 F
PLAISIRS D'AGE MUR VOL1	189 F
FURIES LESBIENNES	189 F
A PLEINES BOUCHES	189 F
PERVERSIONS INTERDITES	189 F
REVES DE PUCELLES	159 F
FOLLIES ANNALES	159 F
JEUX DE GOD	129 F
AUDACE	149 F
LES GOUINES	149 F
SPÉCIALE EJACULATION	149 F
SPECIALES LESBIENNES	149 F
SPECIAL JEU DE LANGUE	149 F
SPÉCIAL DOUBLE	149 F
SPÉCIALE SODO	119 F
SPÉCIALE PIPE	119 F
FANTASMES A LA CARTE AVEC OLIVIA	119 F
PULSIONS INTERACTIVES AVEC OLIVIA	119 F
BUTTHUNT VOL 1	149 F
THE RETURN NADINE BRONX	119 F
THE DILDO KINGS	119 F
VOYEUR 4 GAY	149 F
LES DESSOUS D'INTERNET	149 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER ou FAXER à MEDIA STORE

35 rue Boursault 75017 PARIS

Tél. 01 55 30 00 36 Fax : 01 55 30 00 89

Nom et Prénom : .....

Adresse : .....

CP + Ville : .....

Titre	Quantité	Prix unit.	Total
		Port	
		Total	

Frais de Port Colissimo 24/48H : 32 F Port normal : 25 F Matériels : 60 F Paiement ❐ par chèque
❐ Mandat postal ❐ Contre-Remboursement
❐ Je certifie être majeur + signature (pour CD-Rom de charme)

Cartes accélératrices 3

Depuis un an, impossible de parler de PC sans évoquer le sujet des cartes accélératrices 3D. Il faut dire que ce périphérique d'apparence anodine peut transformer votre bécane en machine à jouer infernale ! Mais encore faut-il choisir la bonne.

L'accélération 3D est présentée comme le miracle technologique de ces dernières années dans l'univers du PC. Mais peut-être hésitez-vous encore, et attendez de voir ce marché mûrir un peu. Malheureusement on est encore loin de voir un standard définitif ne serait-ce que se profiler à l'horizon !

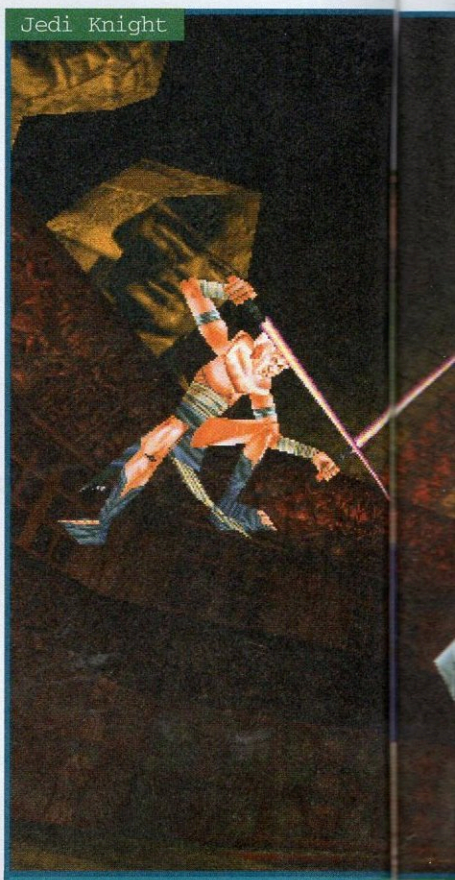
Seul 3Dfx et ses chipsets Voodoo et Rush profitent actuellement d'une incontestable popularité auprès des développeurs, due principalement à ses performances exceptionnelles. Mais beaucoup d'autres constructeurs n'ont pas encore dit leur dernier mot ! Et comme partout, le meilleur côtoie le pire. Un bon exemple dans le second cas étant les cartes basées sur le chip Virge ou la Matrox Mystique, qui n'ont d'accélération 3D que le nom, ou si peu. Pourtant ce sont actuellement ces cartes qui détiennent la plus grande part du marché de la 3D... En bref, l'accélération 3D est un créneau appelé à connaître une expansion phénoménale dans les années à venir, et la compétition est actuellement si vive que d'un mois sur l'autre le choix ne cesse de s'étoffer. Il serait quand même rageant d'investir dans une carte pour s'apercevoir quelques mois après qu'elle se retrouve complètement occultée par une nouvelle, encore plus performante, parfois proposée par le même constructeur !

Les cartes 3Dfx restent encore aujourd'hui les plus intéressantes du marché

Si vous êtes du genre prudent, vous pouvez toujours compter sur une carte performante compatible Direct3D (l'API de Microsoft) permettant en théorie de supporter toutes les cartes pour un même jeu. Malheureusement, Direct3D est loin de s'affirmer comme la référence du moment, se révélant bien moins performant qu'une programmation en mode natif pour telle ou telle carte. Malgré tout, Direct3D ou son successeur déjà annoncé, Talisman, devraient finalement prévaloir dans le cours de l'année à venir.

Mais dans l'intervalle, vous risquez de vous retrouver avec un choix de jeux limité. C'est par exemple le cas du chipset Riva 128 de Nvidia, qui équipe entre autres la dernière carte Viper 330 de chez Diamond. Le Riva est capable de se jouer d'une 3Dfx en mode Direct3D, mais il ne permet pas de programmation en mode natif pour tirer le maximum des performances de la carte. D'autres constructeurs, comme Videologic avec ses dernières cartes Apocalypse 3Dx et 5D, ou ATI avec sa carte Xpert @Play essaient de jouer sur tous les tableaux en proposant une bonne optimisation Direct3D, un support OpenGL, et en investissant beaucoup de moyens dans le support direct des meilleurs jeux à venir.

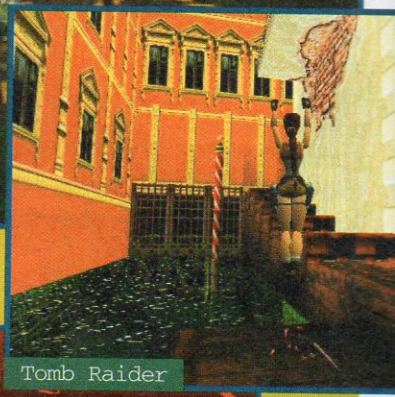
Ces cartes sont, certes, au moins aussi performantes qu'une 3Dfx, mais à condition de disposer d'une configuration déjà respectable, du genre P200 avec au grand minimum 32 Mo de RAM. Par contre, une 3Dfx a comme atout de beaucoup moins dépendre du processeur, et ainsi, opère de véritables miracles sur un P90 ou un P120 ! D'autre part, comme nous l'avons déjà précisé, quasiment tous les jeux existant ou à venir supportent les cartes 3Dfx, ou mieux encore sont optimisés pour. En somme, si vous voulez acheter une carte 3D maintenant tout de suite et vraiment en profiter, achetez une 3Dfx, éventuellement équipée de 6 Mo de RAM comme la Miro Hiscore 3D. Après tout, demain est un autre jour... ●

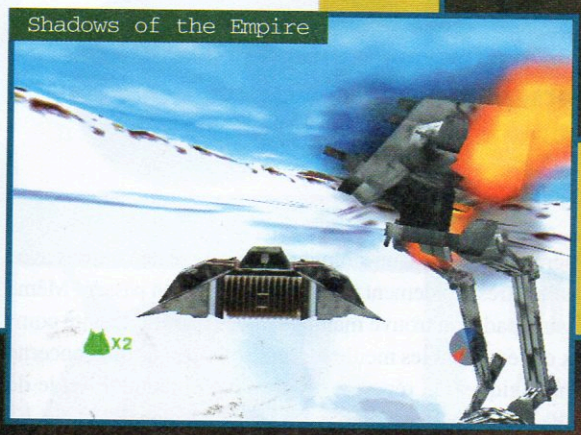

Jedi Knight

Earthsiege 3

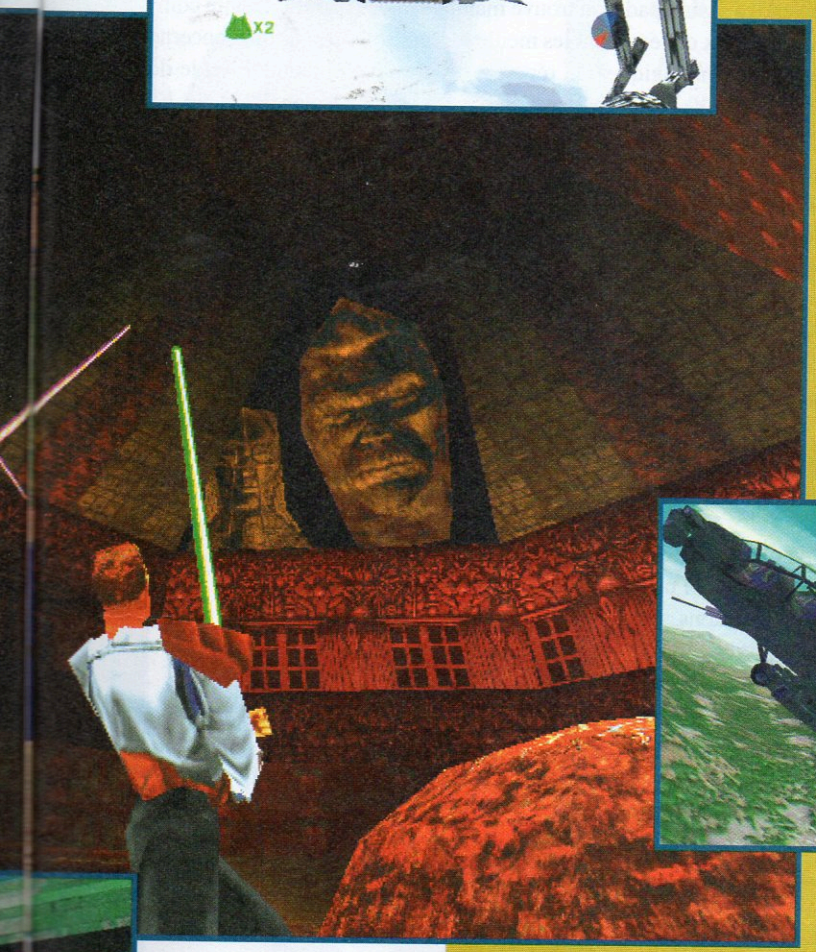
3D

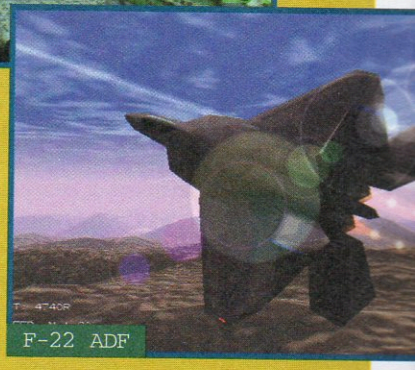
Uprising

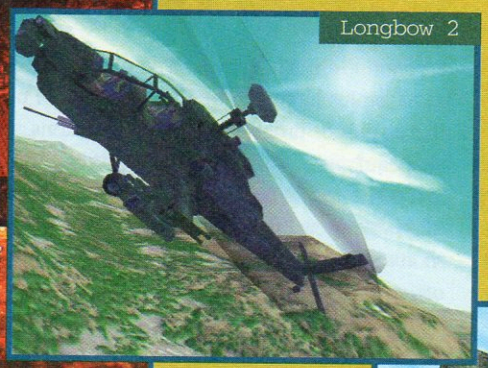

Tomb Raider


Shadows of the Empire

G-Police




F-22 ADF


Longbow 2

Everquest

Turok

Les jeux sous contrôle

Pour profiter pleinement des jeux, rien de tel qu'un périphérique parfaitement adapté à vos besoins. Aujourd'hui, que vous soyez passionné d'arcade ou de simulateurs, nous avons sélectionné pour vous les meilleurs dans chaque catégorie.

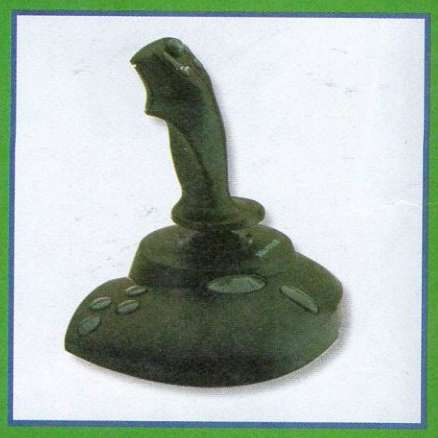
Le temps où l'on pouvait se satisfaire d'un pauvre joystick à deux boutons, qu'un mois ou deux de mauvais traitement mettait à genoux, semble bien résolu ! Depuis quelques années, de nombreux constructeurs prennent le marché des contrôleurs de jeu très au sérieux, et on peut maintenant trouver de nombreux modèles à la fois durables et sophistiqués. Par exemple, la gamme de contrôleurs Microsoft, qui lentement mais sûrement s'installe comme standard. Certes ce genre d'accessoire coûte assez cher, mais le confort supplémentaire apporté par un contrôleur haut de gamme en justifie pleinement l'investissement. Qui aura goûté aux simulateurs de combat avec un système H.O.T.A.S (joystick, manette de gaz et pédalier) programmable, ou à un simulateur de course de voitures avec un bon volant admet très rapidement qu'il ne peut plus s'en passer ! Même au niveau des gamepads, on trouve maintenant des pads de qualité comparables à ceux qui équipent les meilleures consoles. En ce qui concerne les joysticks analogiques, la réponse progressive obtenue à l'aide de potentiomètres se révèle souvent comme son principal talon d'Achille. En effet, un potentiomètre peut s'user très rapidement et, au bout de seulement quelques mois, risque de perdre beaucoup en terme de précision. Heureusement la relève est déjà présente, avec une technologie digitale qui évite ces problèmes d'usure. Déjà utilisée par Microsoft, il faut espérer qu'elle se généralise rapidement auprès des autres constructeurs.

Sidewinder Precision Pro

Éditeur : Microsoft / ***Prix :*** moins de 450 F.
Langue : interface et manuel en français.

Il y a deux ans, Microsoft frappait très fort avec sa gamme Sidewinder, qui introduisait une technologie digitale. Tout en utilisant moins de ressources de la part de votre processeur, le digital offre de surcroît une meilleure précision et fiabilité. Son successeur, le Precision Pro, capitalise sur ces avantages et apporte en plus une ergonomie améliorée avec sa poignée moulée et sa base plus large. Un logiciel très intuitif permet en plus de programmer ses huit boutons, son chapeau huit positions, et de régler précisément la réponse du joystick sur ces quatre axes. Et oui, quatre axes, car en plus d'une molette de gaz, un mouvement de torsion de la manette fait aussi office de pédalier.

Testé dans Gen4 N°103/5 étoiles



Digital Edge F1 Sim

Éditeur : Zye Technologie / ***Prix :*** moins de 1500 F. / ***Langue :*** manuel en français.

Alors que jusqu'ici ThrustMaster semblait régner en maître absolu sur le marché des volants sur PC, un nouveau constructeur appelé Zye Technology menace de lui ravir la pole position avec son nouveau F1 Sim. Comprenant volant et pédalier, le F1 Sim tire son avantage d'une colonne de direction de longueur réglable, de pédales configurables au niveau de la course et de la résistance, et d'un volant recouvert de cuir ! Vu la qualité du matériel, on ne s'étonnera pas du prix, qui reste quand même très compétitif. En bonus, le passage des vitesses s'effectue à l'aide de deux leviers placés comme dans les vraies F1 sous le volant, et la réponse de ce dernier est d'une précision irréprochable.

Testé dans Gen4 N°104/5 étoiles

Sidewinder Force Feedback Pro

Éditeur : Microsoft / ***Prix :*** moins de 1300 F.
Langue : interface et manuel en français.

Après CH Products qui fut le premier à s'aventurer dans la technologie Force Feedback, Microsoft se lance sur le créneau avec un joystick plus raffiné. Reprenant la technologie digitale, les boutons programmables et l'ergonomie du Precision Pro, le Force Feedback Pro s'en distingue par sa réactivité avec les logiciels prévus pour le supporter. Avec ce joystick vous pouvez ressentir à travers la manette les vibrations dues au recul d'un canon, la résistance exercée dans la direction dans les virages, ou les chocs occasionnés par un crash un peu sévère ! Par rapport au CH Products, le FF Pro a l'avantage de pouvoir restituer plusieurs effets différents en même temps, et avec une plus grande finesse. ●

Testé dans Gen4 N°103/5 étoiles

Microsoft Gamepad

Éditeur : Microsoft / ***Prix :*** moins de 300 F.
Langue : Interface et manuel en français.

Quand on vous dit que Microsoft prend les contrôleurs de jeu au sérieux, on ne vous mentait pas ! Une fois de plus, le Gamepad de Microsoft fait figure de référence dans le genre. Même si certains lui préfèrent le Gamepad ThrustMaster, moulé sur celui de la PlayStation, celui de Microsoft n'est pas du tout dénué d'ergonomie. De plus, ses huit boutons entièrement programmables à partir d'une interface très simple d'accès lui confèrent un avantage non négligeable. Vous pouvez même programmer des chaînes de caractères entières, une option très utile pour vos coups spéciaux ! D'autre part, il peut se brancher en série avec un Sidewinder, sans créer aucun conflit. ●

Testé dans Gen4 N°93/4 étoiles

Saitek X36

Éditeur : Saitek / ***Prix :*** moins de 1000 F.
Langue : interface et manuel en anglais.

La meilleure surprise en matière de joysticks provient de Saitek. Pour moins de 1000 F, vous disposez d'un système H.O.T.A.S complet programmable, avec un joystick et une manette de gaz incorporant un levier faisant office de pédalier. En plus, l'ergonomie de l'ensemble s'avère irréprochable, et semble conçue pour durer. Il faut juste se méfier des drivers livrés dans les premières boîtes, considérablement buggés, mais maintenant le problème devrait être rectifié. Sinon vous pouvez obtenir des drivers mis à jour auprès du distributeur français, Transecom. La programmation sous une interface Windows 95 s'avère à la fois simple et puissante, vous permettant d'assigner plusieurs centaines de fonctions sur les nombreux boutons, et de nombreuses configurations de base sont disponibles par défaut pour tous les simulateurs. ●

Testé dans Gen4 N°105/5 étoiles

ThrustMaster FLCS + TQS

Éditeur : ThrustMaster / ***Prix :*** env. 2500 F.
Langue : interface en anglais, manuel français.

Depuis des années déjà, ThrustMaster s'est affirmé comme la référence en matière de systèmes H.O.T.A.S programmables, malgré le coût considérable de leurs joysticks ! Mais sa popularité auprès des fanatiques de la simulation s'explique par un joystick (FLCS) et une manette de gaz (TQS) moulés sur le modèle des contrôles du chasseur F-16 américain, et une puissance de programmation inégalée. Le revers de la médaille reste la relative complexité de la programmation en elle-même. D'autre part les potentiomètres du FLCS sont parfois de qualité douteuse, ce qui est assez irritant pour un joystick de ce prix ! Heureusement, ThrustMaster offre un service après-vente irréprochable. ●

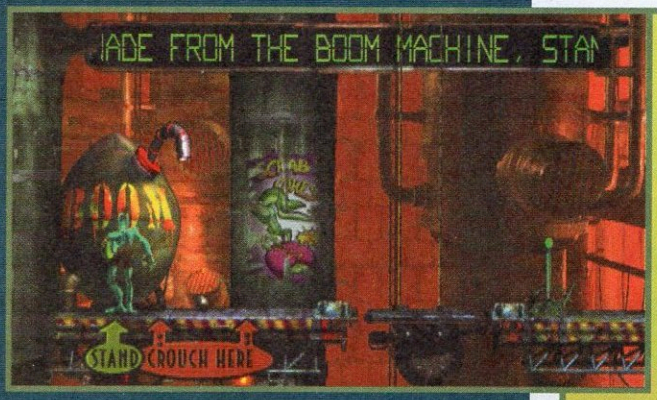
Testé dans Gen4 N°103/4 étoiles

Oddworld : l'odyssée d'Abe

Oddworld : l'odyssée d'Abe

Éditeur : Oddworld Inhabitants/GT Interactive
Prix : N.C.
Config. : P120, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte SVGA 65000 couleurs

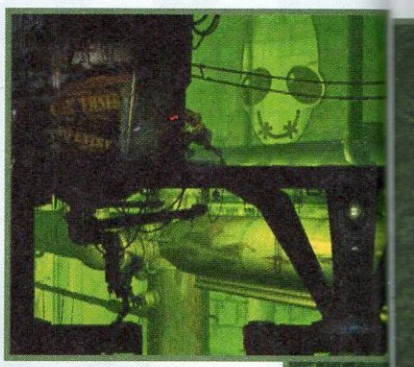
Si vous ne craignez pas le choc des cultures, les nuits blanches et les crises d'hystérie, ce titre d'une rafraîchissante originalité vous envoûtera aussi sûrement qu'un hypnotiseur de talent. Voilà de quoi commencer la nouvelle année dans les meilleures dispositions ludiques !

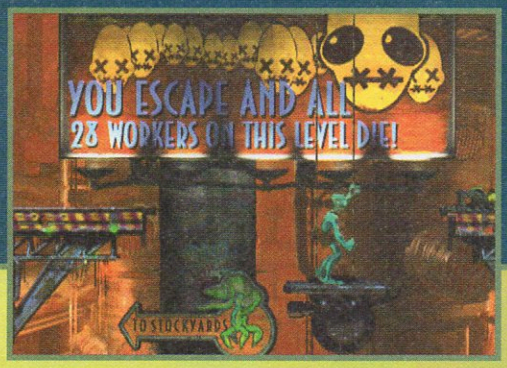


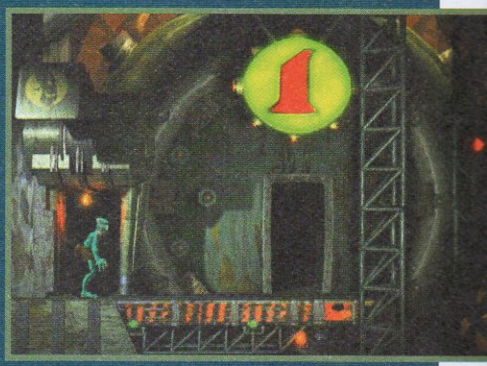
Adapté du jeu PlayStation faisant actuellement l'objet d'une campagne publicitaire télévisée, l'odyssée d'Abe est un titre inclassable. Certains le définiront comme un jeu de plates-formes tactique, d'autres comme un jeu d'aventure/action, mais tout le monde s'entendra pour dire qu'il ne s'agit pas d'un clone de Prince of Persia. Original, l'odyssée d'Abe l'est déjà par son univers. Vous y incarnez Abe, une curieuse et sympathique créature pourchassée par ses anciens maîtres pour avoir approché de trop près une triste vérité. Lui et son peuple réduit en esclavage vont bientôt passer à la casserole ! Abe prend donc ses jambes à son cou et en profite pour tenter de délivrer ses 99 congénères. Dans cette fuite éperdue, le joueur découvrira différentes peuplades, toutes sortes de coutumes et traversera des décors réellement sublimes. Jeu 2D en 640x480 et 65000 couleurs, l'odyssée d'Abe met en scène des personnages aux animations extrêmement travaillées. Il faut voir notre Abe chevaucher l'Elum, une drôle de bestiole mi-dromadaire, mi-kangourou ! Notre héros n'a guère le temps de s'ennuyer. Il évolue d'écran en écran (pas de scrolling), active toutes sortes de mécanismes, évite ou se débarrasse des gardes et discute avec ses pairs. Discute ? L'une des grandes idées du jeu provient en effet de cette curieuse interface de dialogues, permettant à Abe de chanter, de siffler et de lancer quelques injonctions comme : suis-moi, attends-moi, etc., le tout au pavé numérique. Chanter lui permet d'ouvrir des portes dimensionnelles par lesquelles ses frères s'échapperont, mais aussi de faire « parler » les lucioles (!) et de prendre possession de certains gardes. Ces derniers étant armés, je vous laisse deviner les avantages que peuvent revêtir ces changements de peau ! Sans cesse confronté à de nouvelles épreuves, à de nouveaux pièges, à des créatures de plus en plus vicieuses, le joueur doit s'adapter et constamment prendre des risques. Autant vous dire que mourir devient vite une habitude ! Les vies sont heureusement illimitées. En revanche le système de sauvegarde n'est d'aucune aide. Ces dernières sont en effet des sauvegardes de zone et vous remettent automatiquement à l'un des points de sauvegarde intermédiaire jalonnant les niveaux. Si vous avez délivré entre-temps quelques-uns de vos semblables, il n'est pas certain que la sauvegarde en ait tenu compte ! La présence de bugs résiduels sur la préversion dont nous disposons, compliquant le passage de certains tableaux constitue un autre problème important. Espérons qu'ils auront disparu dans la version finale lors du test. Ce jeu n'en reste pas moins fascinant, confrontant le joueur à l'imagination perverse des concepteurs. Les esclaves à sauver sont en effet planqués dans les niveaux. Les délivrer n'est déjà pas une mince affaire, mais tous les trouver tient du miracle ! Vous pouvez bien sûr finir le jeu sans sauver tout le monde, mais sachez que la séquence cinématique de fin varie en fonction de votre score !

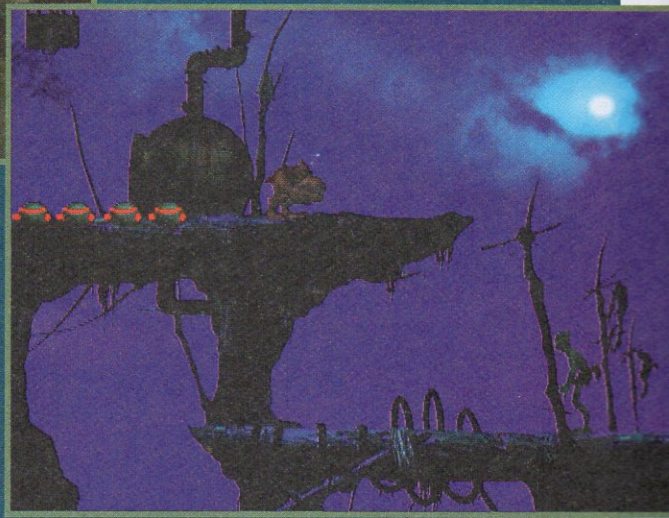
« Abe peut chanter, siffler et lancer quelques injonctions à ses congénères. »

Test prévu dans Gen4 N°106




YOU ESCAPE AND ALL
23 WORKERS ON THIS LEVEL DIE!
TO STOCKYARDS



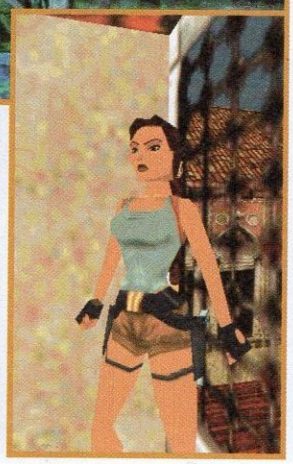


Tomb Raider 2

Tomb Raider 2

Éditeur : Core Design/Eidos
Prix : env. 350 F.
Config. : P166, 16 Mo de RAM, ou P133 avec 3Dfx

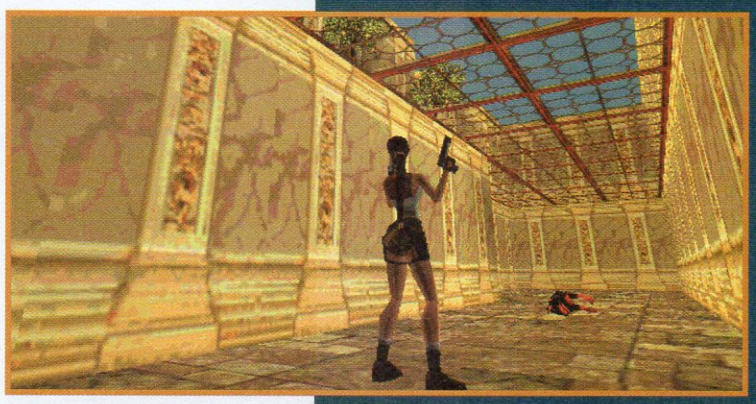
Encore plus sexy, encore plus sauvage, encore plus attirante... la demoiselle Croft est de retour dans des aventures encore plus mouvementées. Plus forte que Nathalie Simon et Indiana Jones réunis, accompagnez-la pour un parcours de santé pour tueurs et tueuses né(e)s.

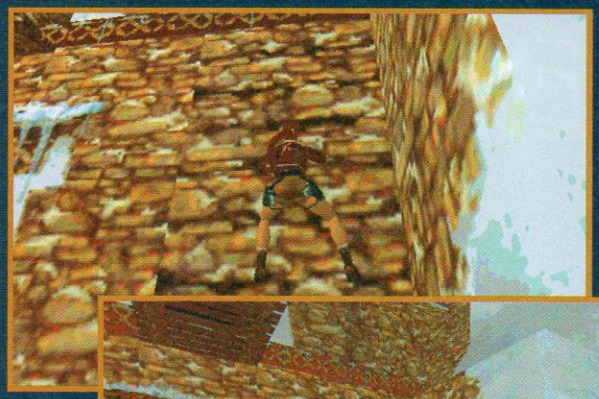


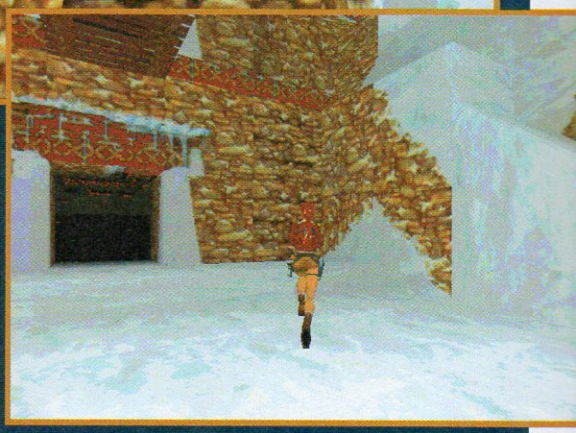
L'an dernier fut marqué par l'arrivée d'une véritable star du jeu vidéo qui, en quelques mois, réussit l'exploit de passer du stade de simple modèle 3D sur un écran au statut de véritable célébrité internationale. Accompagnant le groupe U2 en vidéo dans leur dernière tournée, placée en 47e position des personnages les plus importants de l'ère numérique par Time Digital, faisant des dizaines de couvertures de magazines, l'aspect sexy du personnage n'est plus à vanter, ni à critiquer d'ailleurs. Eidos nous redonne le plaisir de retrouver Lara Croft dans de nouvelles aventures, avec toujours ce mélange action/exploration/aventure, qui a déjà fait le succès du premier volet. Cette fois, vous partez à la recherche d'une dague chinoise sacrée, ce qui vous amènera à visiter aussi bien le Tibet, que Venise, la Chine et une épave engloutie. Le moteur 3D a été entièrement refait, supportant sans problème les principales cartes 3D du marché, pour un aspect visuel encore plus fou que dans le premier épisode. Les textures sont plus homogènes et plus variées, mais ce sont surtout les jeux de lumière qui ont fait l'objet de toute l'attention des programmeurs et des graphistes. Ne vous étonnez donc pas de la présence de torches pour éclairer certains endroits sombres et donner à ces scènes une atmosphère angoissante. Avec des salles et des lieux qui vous envoûteront par leurs dimensions et leur variété, l'effet Tomb Raider n'est pas près de s'estomper. Les développeurs ont bien compris que la clef du succès était le personnage de Lara Croft et ils ont donc ajouté de très nombreux détails qui, mis bout à bout, devraient ravir les plus sceptiques. Le personnage est tout d'abord beaucoup plus détaillé, avec plus de polygones et une animation encore améliorée grâce au nouveau moteur 3D plus puissant. Ainsi par exemple, vous verrez ses cheveux onduler selon les mouvements et vous pourrez surtout apprécier une garde-robe qui changera d'un endroit à l'autre. Elle nous fait même le coup du T-shirt mouillé sur son corps pour le moins généreux ! En plus des mouvements existants qui ont été affinés, Lara pourra désormais effectuer de nouveaux mouvements, comme par exemple s'accrocher à une corniche, faire de la varappe, utiliser des objets assez hétéroclites et même piloter des véhicules. Il semblerait en effet que, par exemple, à Venise, vous pilotiez un hors-bord dans les fameux canaux de la ville. De la même façon, vous aurez accès à plus d'armes, et même si cette fois-ci les adversaires sont majoritairement humains, certains d'entre eux devraient tout de même vous surprendre. Sinon, le système de jeu reprend toujours une vue de derrière le personnage, mais avec une meilleure gestion des caméras intelligentes. Comme il se doit, les possesseurs de cartes 3Dfx seront les premiers à pouvoir se réjouir de la sortie du produit, avec des effets visuels supplémentaires et une animation de meilleure qualité. Plus beau, plus intéressant, plus varié, le jeu pourra être adapté au niveau de chacun. Alors, prêt pour un deuxième coup de foudre ? ●

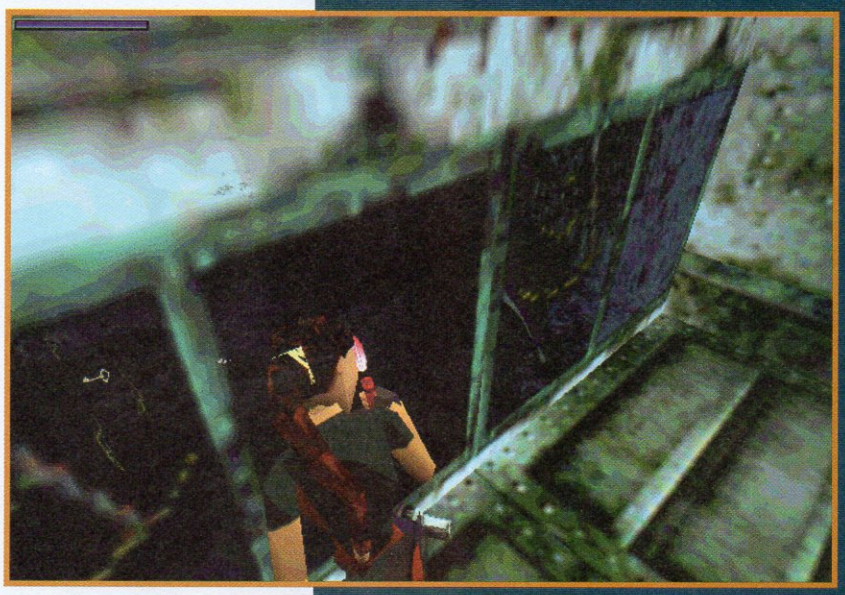
«Lara nous fait même le coup du T-shirt mouillé sur son corps... généreux !»

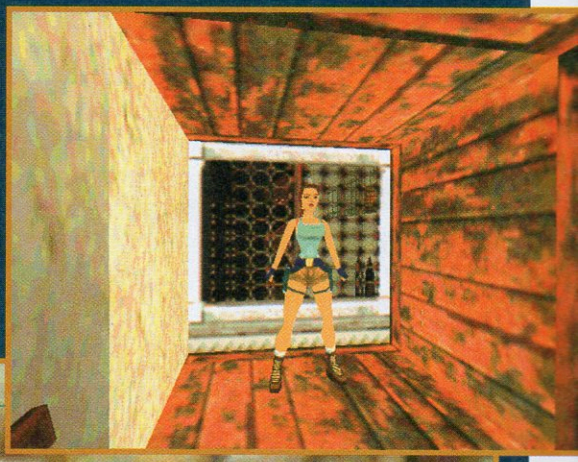
Test prévu dans Gen4 N°105

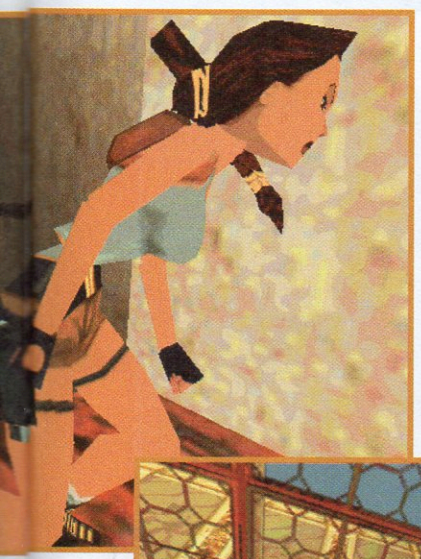


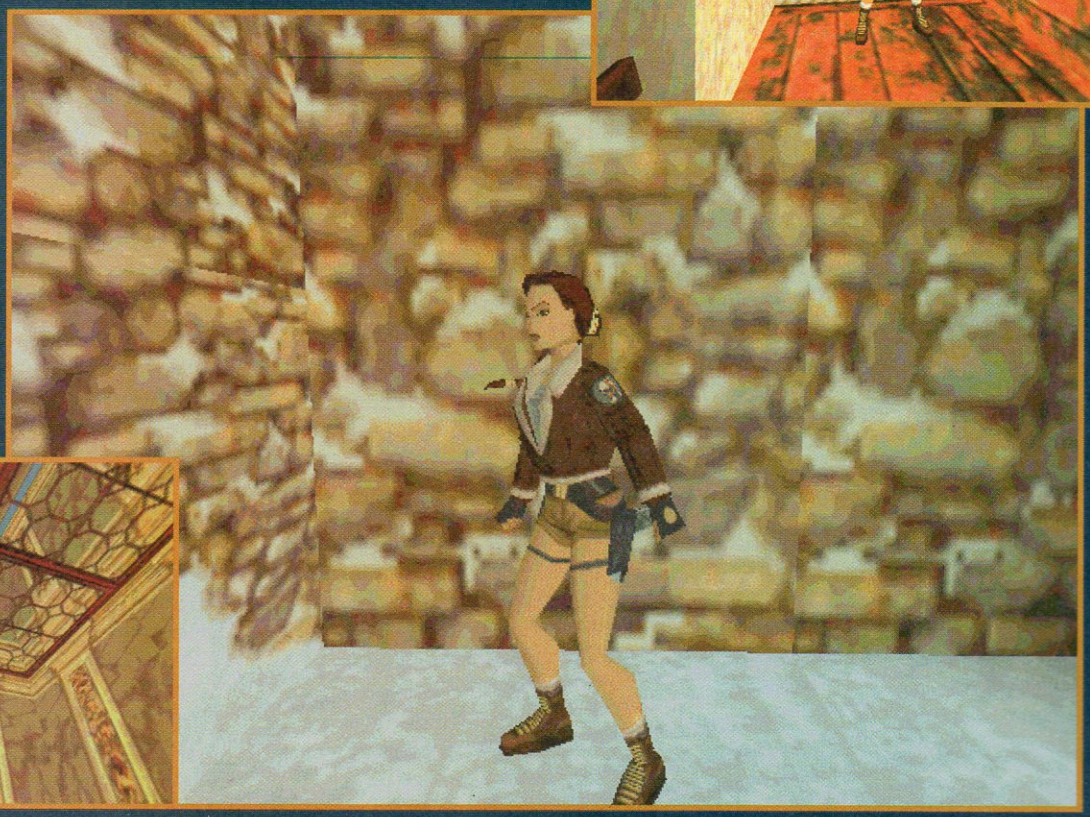


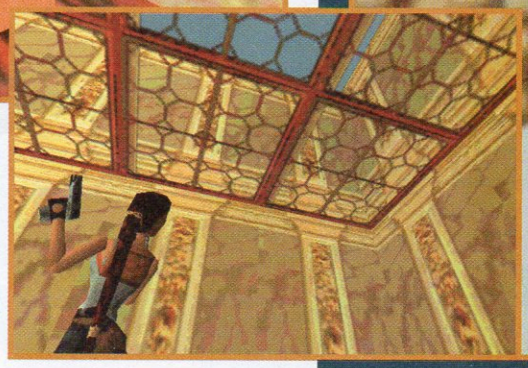










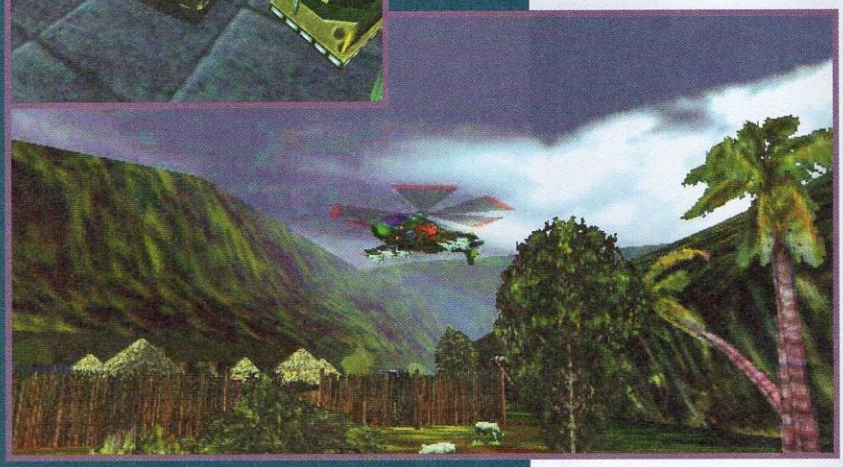


Extreme Assault

Extreme Assault

Éditeur : Blue Byte/ Ubi Soft
Prix : env. 300 F.
Config. : en VGA sans carte 3D : 486 DX4/100 VLB, 16 Mo de RAM, 40 Mo sur le disque dur

L'équipe allemande Blue Byte est connue pour la qualité technique de ces titres (Cf. Archimedean Dynasty et Incubation). Ce jeu d'action en 3D est d'ailleurs un modèle du genre. Sa réalisation et la variété de ses missions suffiraient à convaincre le plus récalcitrant des joueurs !



Extreme Assault est un shoot' em up dans la plus pure tradition du genre. Vous pilotez un hélicoptère futuriste (le Sioux AH-23) et, plus tard dans le jeu, un tank (T1 pour les intimes), avec la ferme intention d'éliminer tout ce qui bouge. À vrai dire, même les éléments de décor fixes doivent être détruits ; ces derniers peuvent en effet dissimuler des bonus énergétiques ou des munitions ! Entièrement en 3D, ce jeu d'action propose moult effets graphiques ainsi qu'un mode 65000 couleurs jusque là réservé aux possesseurs d'une carte accélératrice 3D. Les superbes photos d'écran illustrant cette page sont toutes tirées de la version « non accélérée » du jeu. Extreme Assault parvient même à être jouable (à défaut d'être parfaitement fluide) sur un P166 en SVGA 65000 couleurs ! Le jeu est également optimisé pour le processeur MMX, les joysticks Force Feedback ainsi que les cartes 3Dfx. Avec ces dernières, les graphismes sont encore plus beaux (oui, c'est possible !) et surtout l'animation parfaitement fluide. Les décors sont variés et les 50 missions du jeu réparties en six campagnes sont précédées de briefings en français. Trois armes évolutives ainsi qu'un panel de missiles téléguidés sont aussi accessibles, tout comme une option multijoueur permettant à quatre joueurs de piloter au choix l'hélico ou le tank et de s'affronter dans quatre arènes (une arène supplémentaire est disponible sur le CD-ROM du numéro de décembre de Gen4). Extreme Assault ne possède aucun défaut, sinon celui de ne point innover.

Les Plus...
- Qualité de la réalisation
- Décors variés
- Cinquante missions

Les Moins...
- Peu d'innovations
- Pour amateurs de shoot seulement

Testé dans Gen4 N°101/4 étoiles

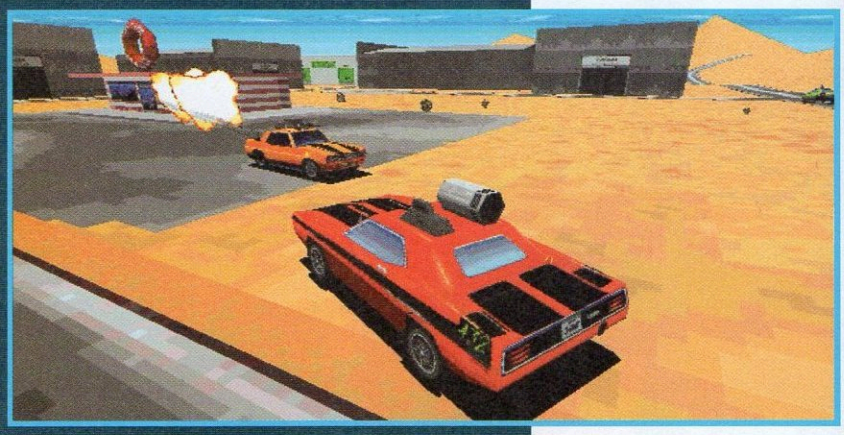
PEUT-ON FAIRE CONFIANCE
AUX RÉPLIQUANTS ?
BLADE RUNNER™
Le jeu CD ROM PC
3615 VIRGIN GAMES*
Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute
Westwood STUDIOS
http://www.virgininteractive.fr
http://www.westwood.com
Blade Runner, the film © 1982 The Blade Runner Partnership. Blade Runner, the computer game © 1997 Blade Runner/Westwood Partnership. Blade Runner is a trademark of The Blade Runner Partnership. Developed by Westwood Studios, Inc. Westwood Studios, Inc. is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

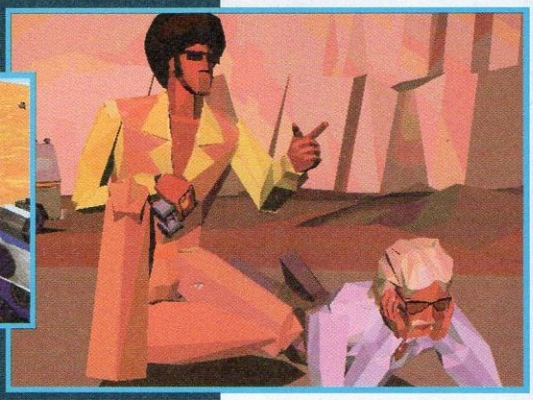
Interstate'76

Interstate'76

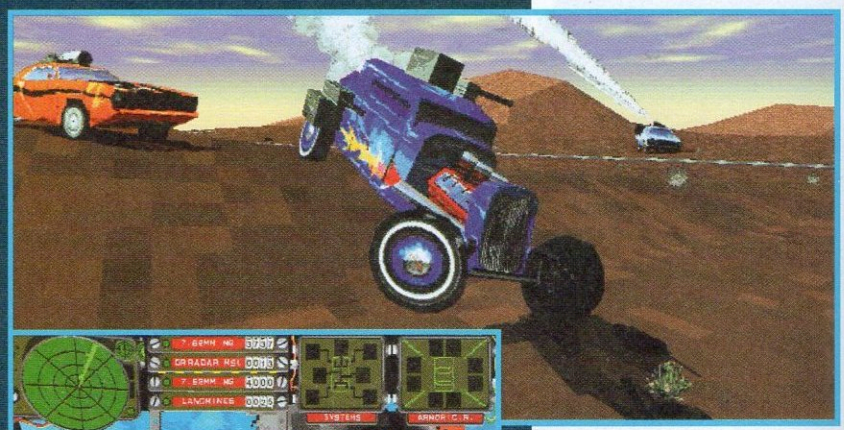
Éditeur : Activision/ Ubi Soft
Prix : env. 350 F.
Config. : P90, carte VLB ou PCI, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 80 Mo sur le disque dur

Coktail explosif d'action (ça tire dans tous les sens) et de simulation (les réactions des véhicules sont réalistes), ce titre sort d'emblée des sentiers battus. Le background scénaristique touffu et daté 70's achève de le distinguer. Difficile de résister à tant d'originalité !





Ils ont les cheveux longs, des pattes d'eph, des voitures trafiquées et une propension à peine bridée aux deux V : vitesse et violence. Vous incarnez l'un deux, Groove, un clone de Hutch tentant de mettre fin aux agissements d'un industriel véreux responsable de la mort de sa sœur. Autant vous dire qu'il n'est pas content, voire limite fâché. Aidé de Taurus, il tentera de venir à bout de 17 missions d'une surprenante variété. Dans un environnement en 3D calculé en temps réel relativement dépouillé (désert oblige), vous piloterez le Pirahna, un véhicule équipé de multiples armes aux réactions parfaitement reproduites. À la fois simulation et action, Interstate'76 propose également une partie gestion. Vous pouvez en effet récupérer des pièces sur les carcasses automobiles abandonnées par vos adversaires pour en équiper votre bolide ! Pour jouer en SVGA il vous faudra au minimum un P166 avec 32 Mo de RAM, et encore... L'animation ne sera toujours pas parfaitement fluide ! Un jeu gourmand dont la qualité graphique toute relative ne justifie en rien un tel appétit. Heureusement l'ambiance seventies, les excellents dialogues doublés par les voix françaises de Samuel L. Jackson et John Travolta (le duo de *Pulp Fiction*), la parfaite maniabilité du véhicule, le mode multijoueur ultra complet (choix entre plusieurs scénarios et 23 véhicules !) et les séquences cinématiques sont là pour faire pardonner les (gros) défauts techniques du jeu. Un titre indispensable pour qui aime Starsky & Hutch et possède un (gros) Pentium récent.



Testé dans Gen4 N°101/4 étoiles

Les Plus...
- L'ambiance 70's
- Les missions
- Action ET simulation

Les Moins...
- Moteur graphique
- Décors dépouillés
- Patch 3D déficient

Photo : Pix

Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.

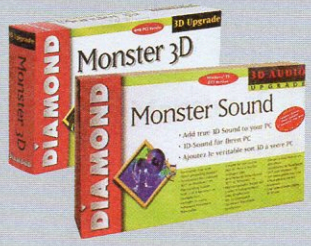
Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de



Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **aAt Superscore** (TÉL : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (TÉL : 01 40 09 51 51).

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND).

Actebis SA	KARMA	High Tech Services	AEE
Tél : 01 30 86 67 67	Tél : 01 46 74 56 56	Tél : 04 42 20 59 59	Tél : 01 46 70 18 88
Fax : 01 30 86 67 66	Fax : 01 46 74 00 37	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 01 46 70 18 70

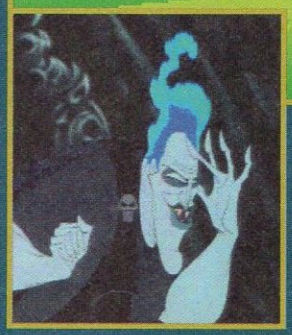
Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.

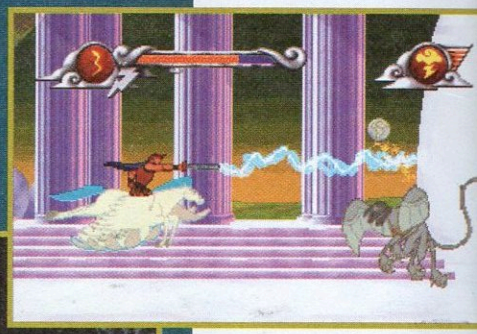
Hercule

Hercule

Éditeur : Eurocom/ Disney Interactive
Prix : env. 300 F.
Config. : P90, Win95, 16Mo de RAM, CD-ROM 4

Depuis quelques années déjà, les longs métrages animés Disney sortent parallèlement sur petits et grands écrans. La version pour petits écrans se présente comme un jeu de plates-formes dont les niveaux s'inspirent des grands chapitres scénaristiques du dessin animé.





Vous incarnez bien entendu Hercule qui, pour une fois, n'essaye pas d'accomplir ses 12 travaux mais tente tout simplement de devenir un « véritable » héros. Pour ce faire, il traversera dix niveaux, dont certains seront consacrés à l'élimination de monstres mythologiques. Trois des dix niveaux vous proposent ainsi de venir à bout de l'Hydre (superbe), de la Méduse et d'Hadès. Ensuite, un niveau shoot'em up (où vous êtes juché sur Pégase), trois niveaux 2D et autant de niveaux 3D vous feront traverser des zones aussi diverses que la forêt de Meg (l'héroïne) ou encore la cité de la Grosse Olive. Les niveaux 2D se déroulent à la faveur d'un scrolling horizontal à la fluidité... hésitante. Si vous décidez de jouer en plein écran, la résolution sera de 320x240, le mode SVGA se réduisant à une toute petite portion de l'écran (mode fenêtré). Techniquement, Hercule n'est donc pas un foudre de guerre, loin de là. Il n'en reste pas moins attrayant visuellement, les décors étant très détaillés malgré la faible résolution, et certains éléments de décor animés en 3D (comme les colonnes ou les énormes rochers qu'Hercule peut exploser d'un coup de poing). Les niveaux en 3D sont en fait des courses où Hercule doit éviter tous les obstacles se présentant sur sa route ; obligeant ainsi le joueur à mémoriser le parcours (certains obstacles, comme les crevasses, sont mortels). Maniable, riche (passages secrets, bonus et pouvoirs cachés), varié, Hercule est un jeu de plates-formes efficace qui, sans renouveler le genre, apporte son lot de nouveautés.

Testé dans Gen4 N°104/3 étoiles

Les Plus...
- Cocktail 2D/3D
- Animation des personna
- Ambiance sonore

Les Moins...
- Scrolling peu fluide
- Niveaux 3D répétitifs
- Durée de vie

Bien plus qu'une carte de montage vidéo

Un nouvel univers multimédia interactif

Montage vidéo, visioconférence, acquisition de séquences vidéo ou d'images fixes, sortie PC/TV et lecture vidéo MPEG fluide en plein écran : avec Matrox Rainbow Runner Studio, *tout est possible* !

Cette carte fille pour Matrox Mystique® vous permet de monter vos vidéos comme un professionnel en ajoutant des effets spéciaux, des titres ou une bande son puis en enregistrant votre chef d'oeuvre sur K7 vidéo ou en l'envoyant sur Internet. Mais ce n'est pas tout ! Vous pouvez sélectionner certaines images de vos films pour créer des posters, des calendriers ou des diaporamas. Et pour admirer sur grand écran vos créations artistiques ou vos CD vidéo et vous immerger dans l'action des jeux 3D, branchez votre télévision sur votre PC. Et parce que Matrox pense à tout, vous pouvez dialoguer avec vos amis en visioconférence et leur faire admirer simultanément vos derniers films de vacances.

Alors n'hésitez plus ! Faites le choix de l'excellence, faites le choix Matrox.

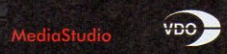
Montez vous-même vos films vidéo

Appelez en visioconférence

Jouez aux jeux PC sur votre TV

Matrox Rainbow Runner Studio

Logiciels inclus gratuitement (version boîte) :



Matrox Rainbow Runner TV

matrox

http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel : 01 45.60.62.00 Fax : 01 45.60.62.05
BBS : 01 45.60.62.08, COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX
Au Québec, appelez : (514) 969-6330

Venez découvrir la video avec Rainbow Runner sur le stand Matrox de votre magasin Surcouf :
139 av. Daumesnil - Paris 12e.

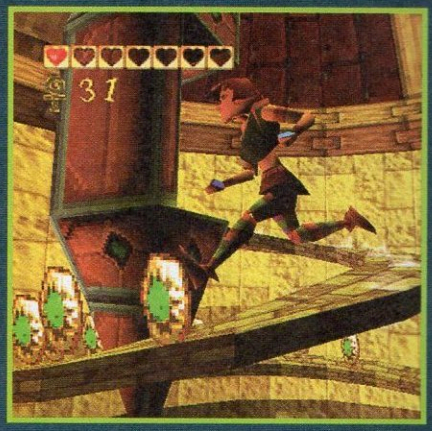
Sur présentation de ce magazine un cadeau vous sera remis gratuitement*
* Dans la limite des stocks disponibles.

Pandemonium

Éd. : Crystal Dynamics/BMG Interactive / ***Prix :*** env. 300 F. / ***Config. :*** (sans 3Dfx) P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Tout en 3D, ce jeu fonctionne bien sans carte 3Dfx si vous avez un P166 minimum. Sans une telle carte, le jeu tourne en mode SVGA entrelacé (une ligne sur deux affichée à l'écran) ou en 320x240, c'est dire la qualité pitoyable du moteur 3D de Crystal Dynamics ! Je ne conseille donc l'achat de ce jeu qu'aux seuls possesseurs d'une carte 3Dfx ou d'un Pentium surpuissant. Mais avec une 3Dfx, le jeu dévoile des graphismes d'une grande finesse, extrêmement colorés (65000 couleurs) et magnifiquement animés. Le joueur peut diriger au choix Nikki ou Fergus, tous deux dotés de pouvoirs différents. Le jeu fonctionne sur le principe des jeux 2D, la liberté du joueur étant limitée à des mouvements latéraux (gauche ou droite). Parfaitement jouable au clavier, rapide et intuitif, Pandemonium révèle des trésors d'imagination. ●

Testé dans Gen4 N°100/4 étoiles

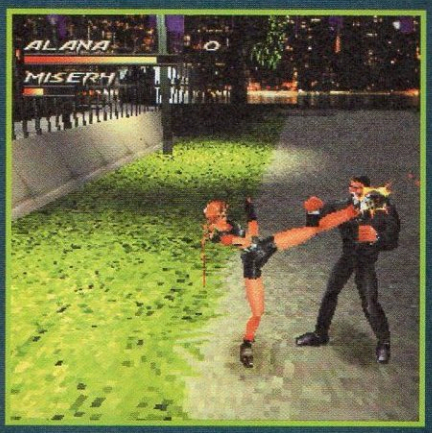


Fighting Force

Éd. : Eidos / ***Prix :*** N.C. / ***Config. :*** P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Deux garçons, deux filles, une possibilité : la baston ! De longues années après Double Dragon ou Streets of Rage, Fighting Force remet au goût du jour le genre oublié « bagarre-aventure ». Sept grands niveaux comprennent plusieurs parties bourrées à craquer d'adversaires prêts à recevoir les audacieux joueurs. Après avoir sélectionné un personnage parmi quatre différents (tous dotés de coups et d'aptitudes particulières), il suffit simplement de se lancer à la poursuite du docteur Zeng en pénétrant dans son QG. En plus des pieds et des poings, on pourra se battre avec tous les éléments de décor tombant sous la main (moteur, extincteur, barre de fer, etc.). Entièrement en 3D et tournant sous carte accélérée, ce superbe jeu bien réalisé peut même se jouer à deux sur la même machine. ●

Test prévu dans Gen4 N°105



Shadows of the Empire

Éd. : LucasArts / ***Prix :*** env. 400 F. / ***Config. :*** P90, 16 Mo, CD-ROM 4x, carte 3D

Ce jeu, basé sur l'univers de Star Wars, mélange différentes scènes d'action. Au cours de dix niveaux, vous piloterez de nombreux engins (vaisseaux, motos hovercraft, etc.) et dirigerez un mercenaire du nom de Dash Rendar (à la manière d'un quake-like). La réalisation d'ensemble est somptueuse. Que ce soit au niveau des graphismes (entièrement en 3D), des musiques ou des scènes cinématiques... tout est réussi ! Mais au-delà de cet aspect, la force de Shadows of the Empire réside dans ce qu'il vous propose d'accomplir. Vous pourrez ainsi terrasser un AT-AT Imperial à l'aide d'un filin ou encore détruire un AT-ST Imperial grâce à un simple laser... Bref, vous allez pouvoir réaliser de vieux rêves ! ●

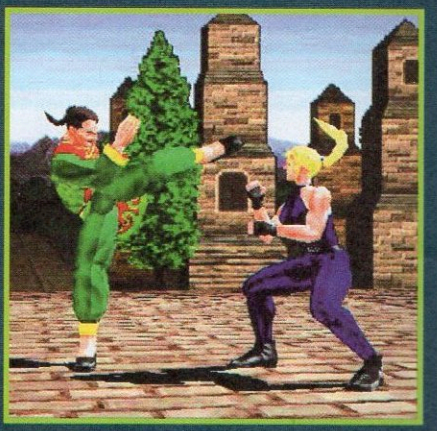
Testé dans Gen4 N°103/4 étoiles

Virtua Fighter 2

Éd. : Sega / ***Prix :*** env. 300 F. / ***Config. :*** P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Même si Virtua Fighter 2 commence à dater (par rapport à sa sortie console), les aficionados ne rechigneront sûrement pas à y jouer tant les bons jeux de baston en 3D sur PC se font rares. Celui-ci vous propose de nombreux modes de jeu et dix personnages qui possèdent tous un style différent. Mais pas question ici de boules de feu ou d'éclairs foudroyants, les coups spéciaux ont été remplacés par des enchaînements spectaculaires. Les graphismes (décors et personnages) sont vraiment convaincants et seule la qualité du sol jure avec l'ensemble. La jouabilité au clavier est correcte mais il est tout de même conseillé de posséder un pad et un PC puissant pour apprécier ce jeu à sa juste valeur ! ●

Testé dans Gen4 N°103/4 étoiles

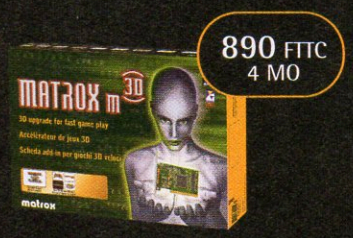


MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement

Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout: pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race™ et MDK : Mission Laguna Beach™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !



890 FTTC
4 MO

En bonus - jeux 3D :

Et plus de 20 démos dont :

Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : placage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium® 133
- Contrôleur 3D PowerVR PCX2

matrox

http://www.matrox.com/mga

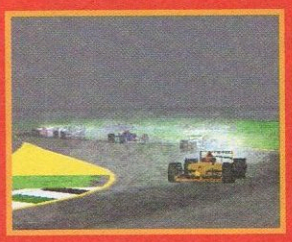
Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX.
Au Québec, appelez: (514) 969-6330

F1 Racing

F1 Racing

Éditeur : Ubi Soft
Prix : N.C.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte 3D

De tous les jeux de F1 existant, Grand Prix 2 de Microprose faisait mesure d'ultime référence. Mais Ubi Soft vient tout juste de lui ravir la pole position avec F1 Racing, d'un réalisme et d'un graphisme époustouflants si vous disposez d'une carte accélératrice 3D rapide.



Cela faisait longtemps que l'on attendait un jeu de F1 capable de détrôner le Grand Prix 2 de Geoff Crammond, qui commençait à dater sérieusement au niveau graphique mais restait incomparable au niveau du réalisme de course. Cette fois le roi est mort, vive le roi, avec l'apparition de F1 Racing. Précisons bien que ce jeu nécessite obligatoirement une carte 3D, et de préférence une 3Dfx, étant spécialement optimisé pour cette carte. Mais si vous en êtes équipé, préparez-vous à prendre une grande claque ! C'est bien simple, même sur un P166 le jeu reste fluide presque en plein détail sur 3Dfx. L'impression de vitesse est très satisfaisante, les textures du décor et le détail des voitures superbes. Le temps a enfin une influence, autant sur la conduite que les effets visuels qui sont superbes par temps pluvieux et brumeux !

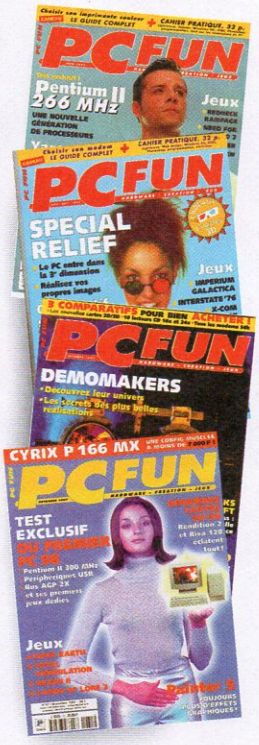
Au niveau réalisme, vous ne serez pas déçu non plus. Les réglages des voitures peuvent être modifiés selon un nombre d'options qui dépasse Grand Prix 2, et on peut observer de réels changements de comportement en course selon les réglages. On peut juste regretter une interface un peu lourde, vous obligeant à naviguer parmi de nombreux écrans. Pour vous habituer aux seize circuits de la saison 96, vous pourrez passer par l'école de conduite, puis aux courses simples avant d'attaquer la saison complète, tous les règlements de la FOCA en vigueur pouvant être appliqués. Malgré l'absence d'une option multijoueur par modem, F1 Racing est sans nul doute la meilleure simulation de course du moment !

Test prévu dans Gen4 N°105

Recevez rapidement et sans autres frais vos magazines préférés

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN



Allo Presse

Avec Allo Presse, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou bien encore un ancien numéro.

** Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.*

Fun Tracks

Fun Tracks

Éditeur : UDS/V.I.E.
Prix : moins de 200 F.
Config. : en VGA : P90, 16 Mo de RAM

Développé par une équipe suédoise férue d'arcade et tout particulièrement des petits jeux de course ayant sévi sur micro 8 et 16 bits (comme le Commodore 64 par exemple), Fun Tracks est à la fois un hommage et la consécration d'un genre. Une petite merveille pétrie de 3D !

Entièrement en 3D, ce jeu de course vous propose de piloter 11 véhicules, du bus scolaire à la voiture de police, sur sept circuits aux cadres variés (autoroutes nippones, bord de mer, cité aztèque, etc.). Ces circuits comprennent moult raccourcis et leur plein de catastrophes et d'obstacles naturels, tels que des éboulements rocheux, un volcan en éruption, une avalanche, une tornade, etc. Sans oublier les véhicules « autochtones », comme un tracteur traversant un champ, un train lancé à pleine vitesse, un avion décollant d'une piste de… de décollage (et oui, comme quoi) et j'en passe. Heureusement vos petits bolides sont aussi maniables que solides et sitôt écrasés reviennent sur la piste au détriment de quelques précieuses secondes. Secondes que vos cinq adversaires, qu'ils soient humains ou gérés par l'ordinateur, auront mises à profit pour vous doubler ! Le mode multijoueur permet de réunir deux joueurs sur le même écran via une option « écran séparé » ou six joueurs via modem et réseau. Doté d'une jouabilité exemplaire, Fun Tracks ne possède pour seuls défauts que l'absence de gestion des cartes 3D, ainsi qu'une durée de vie limitée en solo. Quatre championnats vous attendent tout de même, le dernier vous permettant de parcourir les sept circuits en sens inverse (mode miroir). Sans oublier le mode « ghost » qui vous permet d'affronter la fantomatique réminiscence de votre meilleure performance. Le jeu gère toutes sortes de périphériques, du paddle au volant, en passant par l'inévitable joystick.

Testé dans Gen4 N°103/5 étoiles

Les Plus…
- Réalisation parfaite
- Jouabilité parfaite
- Parfait ! Ou presque…

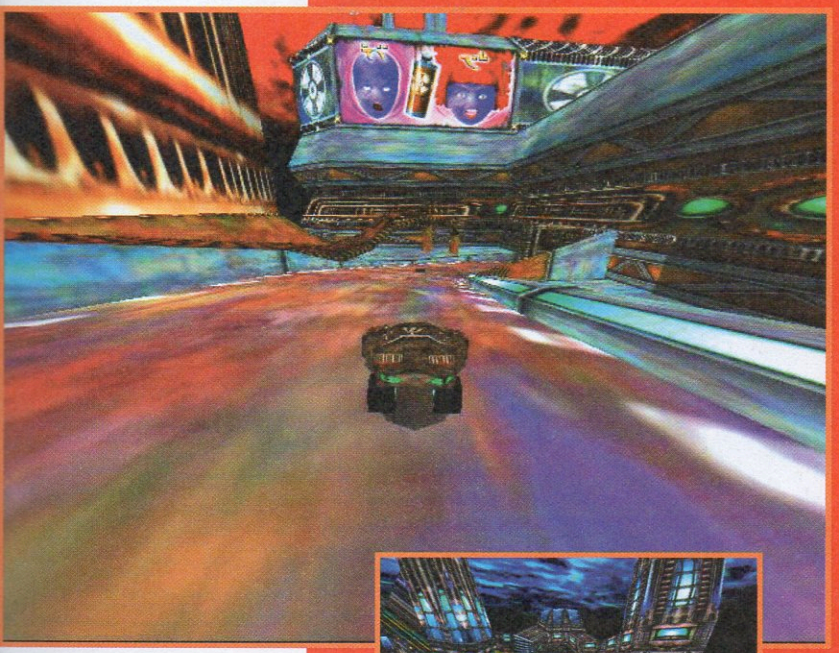
Les Moins…
- Peu de circuits
- Injouable en SVGA
- Faible durée de vie

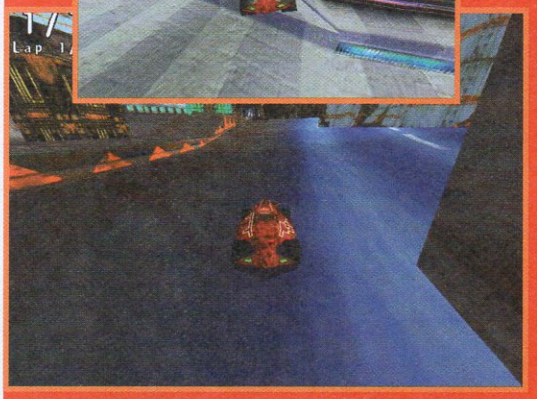
Éditeur : Ubi Soft
Prix : env. 200 F.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Pod

Pod

Sorti depuis un an, Pod reste un incontournable dans les jeux de course de voitures sur PC. Et malgré son âge, il reste aussi l'un des plus beaux et des plus rapides, grâce notamment à son support des cartes accélératrices 3Dfx, PowerVR et accessoirement la technologie MMX.





Si vous aimez la baston avant tout, Pod n'est peut-être pas fait pour vous, car le crédo du jeu est d'aller vite, toujours plus vite, et dans cette optique on évite autant que possible une confrontation directe avec les autres concurrents ! À la base, le jeu propose seize circuits et huit voitures, mais si vous avez accès au Net vous pouvez aussi en télécharger de nombreux autres sur le site Web d'Ubi Soft (www.ubisoft.fr). Sinon, une version Gold à sortir « incessamment sous peu », et un add-on pour ceux qui disposent déjà du jeu original, confèrent aussi à ce jeu une durée de vie exceptionnelle. Pod fait partie de ces jeux qui ont réussi à convaincre de nombreux joueurs de l'intérêt d'acheter une 3Dfx. Même sur un Pentium 90, une 3Dfx permet de faire tourner le jeu à 30 images par seconde, en 640x480 et 65000 couleurs ! C'est bien simple, sur 3Dfx ce jeu se classe toujours parmi les plus beaux et les plus rapides !

Mais son mérite ne tient pas uniquement à sa réalisation graphique. En effet, malgré son approche arcade, la jouabilité est quasi parfaite, et avec un volant de pilotage impeccable, on est toujours récompensé par un temps record. Le design des circuits est très soigné, certains posant un véritable challenge, souvent truffés de raccourcis qui vous feront prendre tous les risques pour gagner quelques précieuses secondes. En mode Championnat, l'intelligence artificielle vous donnera du fil à retordre, et le jeu dispose d'options multijoueur complètes. Grâce au Game Service de Pod, vous pouvez notamment courir à huit sur le Net !

Testé dans Gen4 N°97/5 étoiles

Les Plus...
- Ultrafluide sur 3Dfx
- Précision du pilotage
- Design des circuits

Les Moins...
- Ça manque de missiles !

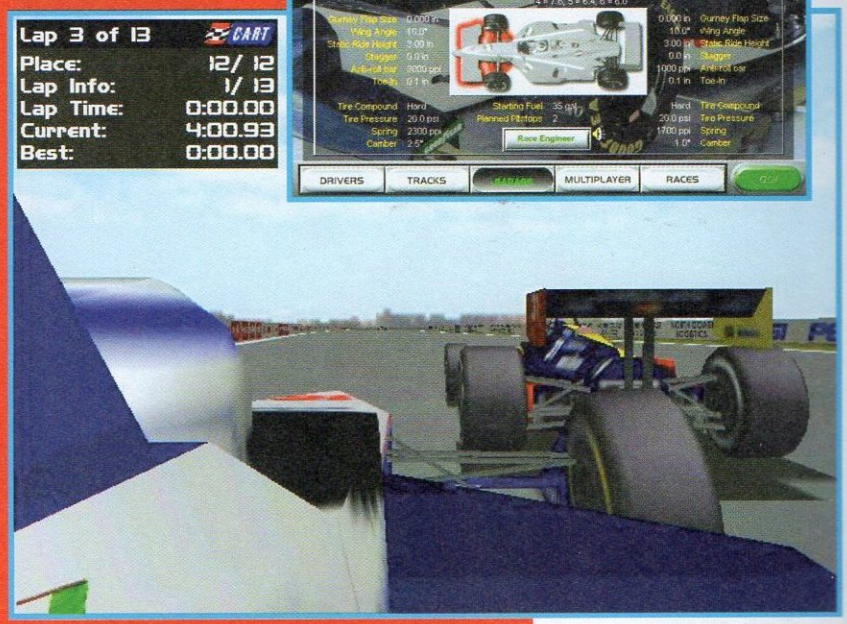
COURSE

CART Precision Racing

CART Precision Racing

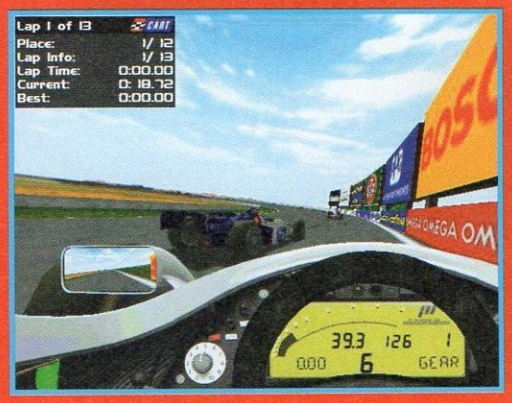
Éditeur : Microsoft
Prix : N.C.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Après Monster Truck Madness et ses machines rebondissantes montées sur gros boudins, Microsoft passe aux choses sérieuses avec une simulation d'Indy à la portée de tous, débutants comme pilotes confirmés. Et grâce au support des cartes 3D, le jeu devrait en décoiffer plus d'un !



Les courses d'Indy ont déjà été introduites dans notre univers microludique grâce à Papyrus. Mais alors qu'Indy Car 1 et 2 s'adressaient plutôt aux fanatiques des courses d'Indy, le jeu de Microsoft se veut à la portée de tous. Vous pouvez effectivement vous lancer sans la moindre expérience sur les 17 circuits proposés par le jeu, en activant différents systèmes d'aide, et vous laisser immédiatement griser par l'impression de vitesse. Mais si après vous souhaitez passer à un niveau de jeu plus sérieux, ou si vous vous y connaissez déjà bien en simulation de courses, CART Precision Racing devrait encore avoir de quoi vous surprendre. Vous pouvez par exemple simuler toute une saison d'Indy, des séances d'essai aux courses elles-mêmes, et régler vos voitures avec une profusion d'options qui pourrait faire pâlir Grand Prix 2, la référence dans le domaine !

En plus de sa versatilité, CART disposera de beaucoup d'autres atouts dans sa manche. Notamment, il tirera partie de votre carte accélératrice 3D, si vous en avez une, pour obtenir des graphismes en haute résolution à la fois fluides et beaux. Un essai sur une version presque finalisée a révélé une excellente jouabilité, avec des petites innovations comme votre point de vue qui anticipe la courbe des virages. Au début assez déroutante, cette option vous fait vraiment rentrer dans la course après quelques tours ! Microsoft oblige, CART Precision Racing sera compatible avec leur joystick Force Feedback, et offrira des options multijoueur complètes, notamment via Internet.



Test prévu dans Gen4 N°106

HELLFIRE

LE SEUL PACK D'EXTENSION OFFICIEL POUR

DIABLO™

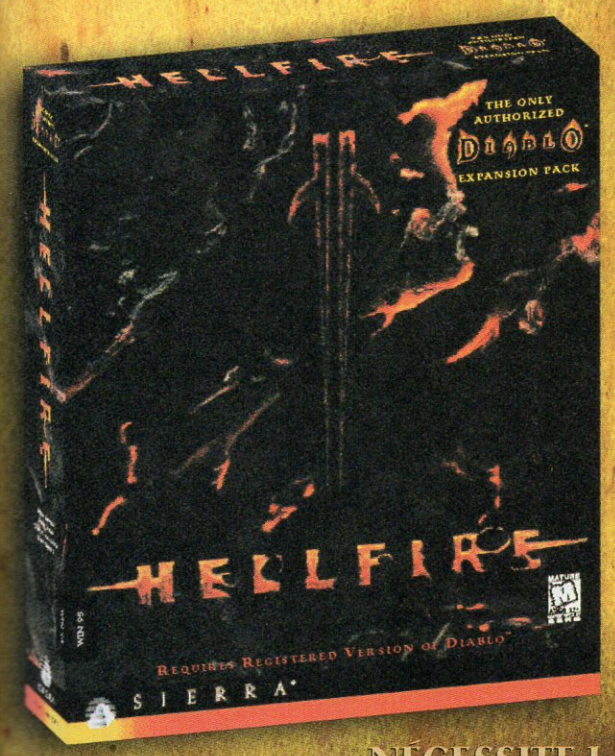
UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE : LE MOINE

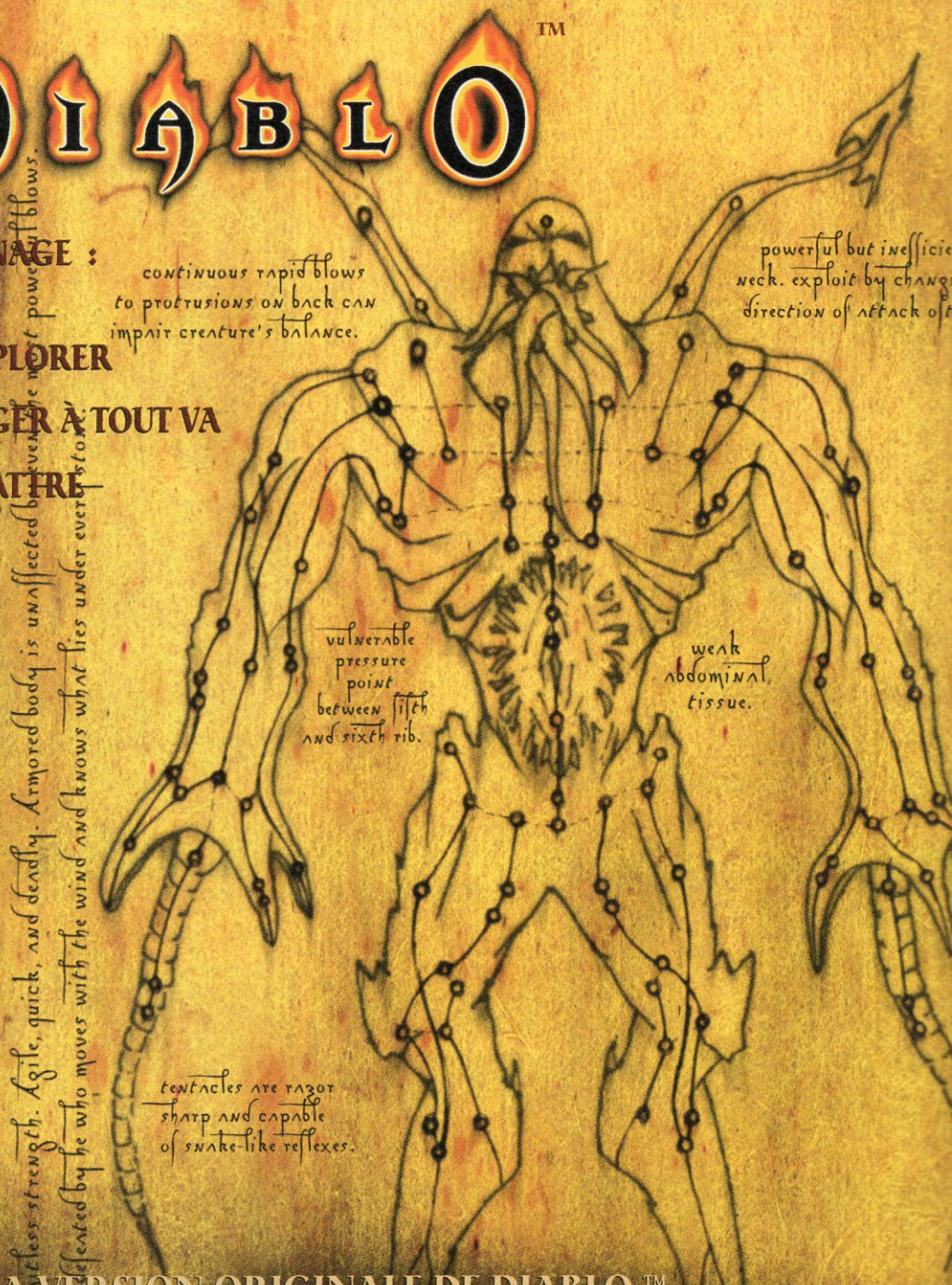
8 NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES À EXPLORER

12 NOUVELLES ARMES POUR SACCAGER À TOUT VA

23 NOUVELLES CRÉATURES À COMBATTRE

5 MYSTÉRIEUX NOUVEAUX SORTS





NÉCESSITE LA VERSION ORIGINALE DE DIABLO™

SIERRA®

HTPP://www.sierra.

Diablo est une marque déposée de Davidson et Associés

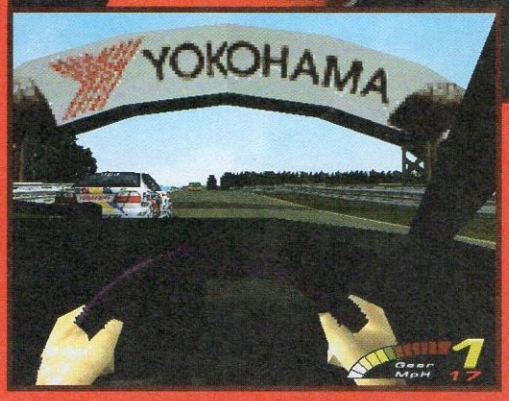
© 1997 Sierra On-Line, Inc. © et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporatio

TOCA Touring Car Championship

TOCA Touring Car Championship

Éditeur : Codemasters
Prix : entre 299 et 329 F.
Config. : P120, support MMX, 3Dfx (glide) et Direct3D

Jusque-là spécialisé dans les miniatures (les Micromachines, ce sont eux), Codemasters se décide à passer dans la cour des grands avec une véritable simulation. Graphiquement sublime, très orienté nouvelles technologies (cartes 3D), TOCA se veut aussi réaliste qu'attractif.



Adaptation officielle (saison 97) d'une compétition anglaise dont la renommée n'a guère franchi la Manche, cette simulation automobile se rapproche du championnat américain Nascar. Le rentre-dedans est donc forcément conseillé. En effet, le meilleur moyen de prendre un virage serré consiste à s'appuyer sur une voiture adverse ! Les dégâts sont apparents, comme dans Daytona USA, et les réactions physiques de votre véhicule d'un réalisme irréprochable. Les 16 berlines en compétition sont toutes identiques à leur modèle et portent le même nom : Renault Laguna, Peugeot 406, Opel Vectra, etc. Les circuits du jeu sont eux aussi les répliques exactes des parcours officiels. Licence oblige, même les véritables noms des pilotes ont été utilisés. Plus fidèle que Lassie, TOCA n'en est pas moins très joueur. Piloter est à la fois un plaisir et un défi, l'ordinateur ne manquant pas une occasion de vous envoyer dans le décor ! Une option multijoueur permet à huit pilotes humains de s'affronter par réseau. Il est même possible de jouer à deux sur un même ordinateur en « écran séparé ». TOCA est également compatible avec la plupart des cartes accélératrices 3D (Direct3D) et gère la 3Dfx en mode natif (assurant de meilleures performances au jeu). De nombreux effets graphiques comme le reflet des phares sur la route mouillée, et des détails comme les mains de votre pilote courant sur le volant en mode cockpit ou les essuie-glaces se mettant en marche par temps de pluie, augmentent le réalisme visuel de cette superbe simulation. ●

Test prévu dans Gen4 N°105

Les Plus...
- Réalisme
- Dégâts apparents
- Intelligence artificielle

Les Moins...
- Config. nécessaire
- Tableau de bord
- Cf. Test N°105

Qui fait mieux ?

Démarrer

Microsoft IntelliMouse

La pratique prouve l'efficacité des souris IntelliMouse™. On peut penser qu'elles doivent cette incomparable rapidité à leur ligne. Oui, mais pas seulement. L'ergonomie n'est rien sans l'intelligence. Justement, l'espace est bien rempli entre leurs deux oreilles : un astucieux bouton roulette permet de gagner un temps fou. Il remplace les ascenceurs dans les applications compatibles, permet un zoom sur des détails importants, le surf à grande vitesse sur Internet... alors un conseil, si vous attrapez une souris ou un TrackBall IntelliMouse™, attachez-les à votre PC.

Microsoft

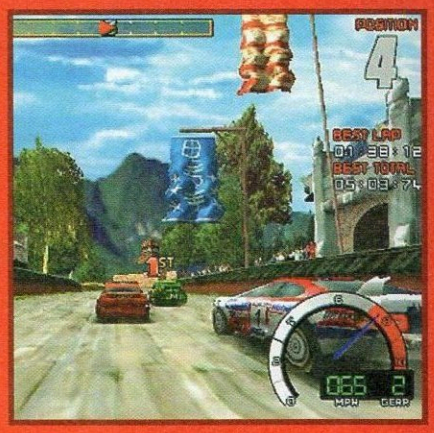
Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

Screamer Rally

Éd. **:** Virgin I.E. / ***Prix*** **:** env. 300 F. / ***Config.*** **:** P133 3Dfx ou P166, 16 Mo de RAM

Dans le genre course de voitures très orientée arcade, Screamer Rally semble posséder tous les ingrédients d'un succès annoncé. Les graphismes en 3D sont épatants, et le jeu supportera les cartes accélératrices 3D. Le moteur 3D a entièrement été refait pour offrir une plus grande vitesse et une meilleure fluidité, tout comme l'I.A. des concurrents qui a été revue de fond en comble. Avec sept nouvelles courses et cinq voitures, des pistes difficiles (boue, neige et autres), les conditions climatiques, un mode Championnat et le support de tous les périphériques de contrôle (joysticks et volants Forcefeedback), tout y sera. On pourra même jouer à deux sur le même PC avec un écran séparé en deux et jusqu'à six en réseau ! ●

Test prévu dans Gen4 N°105

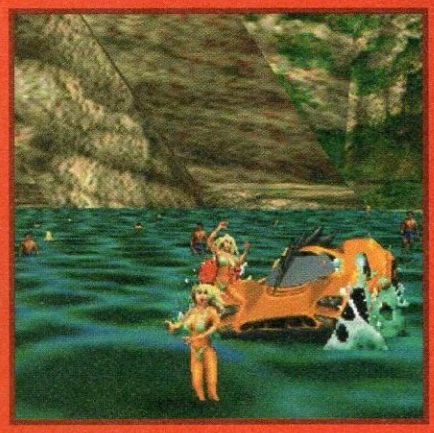


Carmageddon

Éd. **:** Sales Curve Interactive / ***Prix*** **:** env. 300 F. / ***Config.*** **:** P166, 16 Mo

Cette course en 3D sans foi ni loi ravage encore nos PC, grâce à l'extension Splat Pack sortie tout récemment ! Carmageddon possède l'originalité d'offrir aux conducteurs des bonus lorsqu'ils écrasent animaux, piétons et autres cibles potentielles. Vous pouvez même obtenir des bonus supplémentaires si vous le faites de façon «artistique» ou si vous vous faites une brochette.Complètement amoral, la course se déroule sur de nombreux circuits tortueux, bourrés de raccourcis, d'adversaires et de bonus, avec bien évidemment une option multijoueur dévastatrice. Si vous prenez cette violence gratuite au second degré, voici un jeu de course indispensable car en plus la jouabilité est excellente. ●

Testé dans Gen4 N°101/4 étoiles

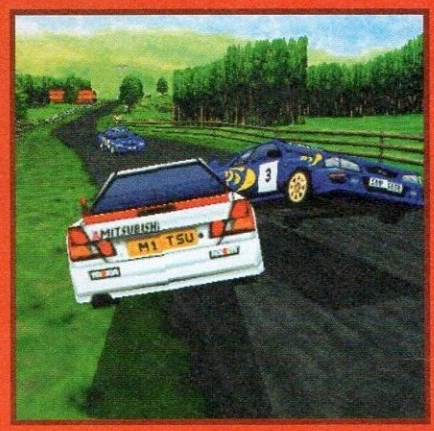


International Rally Championship

Éd. **:** Europress / ***Prix*** **:** N.C. / ***Config.*** **:** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Cette nouvelle version de Rally Championship propose des courses endiablées un peu partout autour de la planète et nettement plus « fous du volant » qu'avant. Au mépris des règles de conduite les plus élémentaires (et du réalisme !), on pourra donc percuter ses adversaires ou faire effectuer à sa voiture de superbes tonneaux sans perdre trop de temps ! Ceux qui recherchent du rallye nettement plus arcade que simulation ont donc trouvé leur jeu fétiche. En plus des sept circuits, un éditeur de niveaux très facile à prendre en main, permet de rallonger la durée de vie. Au final, une course de voitures bien réalisée, rapide et ciblée sur l'action ! ●

Testé dans Gen4 N°104/4 étoiles

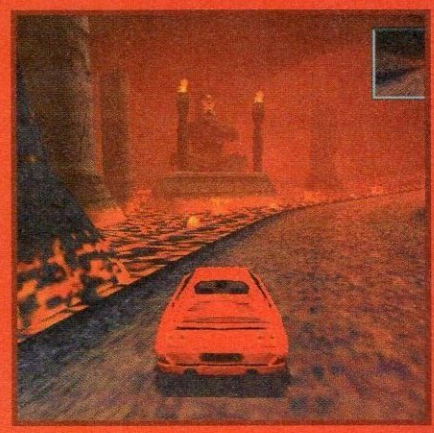


Need for Speed 2 SE

Éd. **:** Electronic Arts / ***Prix*** **:** N.C. ***Config.*** **:** P90, 16 Mo, CD-ROM 4x

Vous aimez les superbes voitures ? Vous rêvez de rouler à 300 km/h ? Alors, NFS2 SE est fait pour vous ! Grâce à de magnifiques photos et vidéos, vous découvrirez les 12 voitures de rêve (Ferrari F50, Jaguar XJ220, etc.) que vous pourrez piloter sur huit circuits différents (ville inca, studios hollywoodiens, etc.). Les graphismes (circuits et voitures), bien qu'inégaux, sont réussis et bourrés de détails (chute d'eau, tunnel, etc.). Si trois vues sont disponibles durant les courses, il est conseillé d'opter pour celle en intérieur qui donne plus de sensation de vitesse. Quant à l'option trafic qui vous oblige à slalomer entre de nombreuses voitures de tourisme, elle rend le jeu encore plus fun ! ●

Test prévu dans Gen4 N°105



Prêt ?

Démarrer

SIDEWINDER
Force Feedback Pro

Recommandé pour :

- Daytona USA Deluxe
- Flight Simulator 98
- G-Police
- Red Baron II
- Sabre Ace
- Spearhead
- Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

Jedi Knight

Jedi Knight

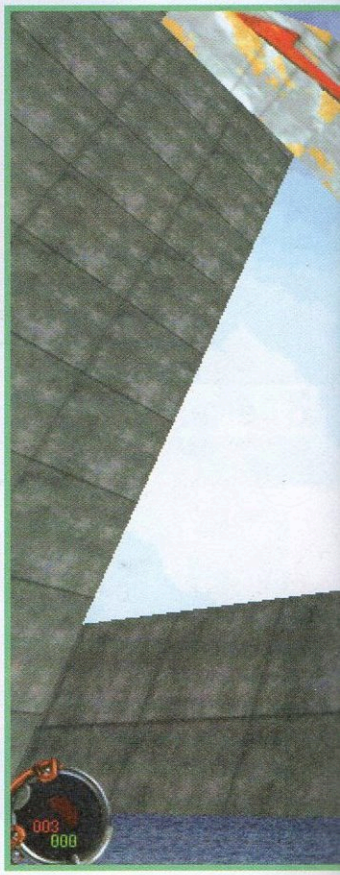
Éditeur : LucasArts
Prix : env. 400 F.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte accélératrice 3D

Au fil du temps, LucasArts nous a gratifiés de jeux nous permettant de réaliser de vieux rêves dans l'univers de Star Wars. Mais jamais, au grand jamais, ces jeux ne nous avaient offert le privilège de manier le sabre laser ou d'utiliser la force... C'est maintenant chose faite !

Pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de Jedi Knight (sic !) ou de son prédécesseur Dark Forces, apprenez que vous dirigez Kyle Katarn, un mercenaire au service des Rebelles. Votre père vient d'être assassiné par le plus puissant des sept Jedi Noirs et vous allez tout mettre en œuvre pour le venger. Ce scénario, somme toute assez classique, évoluera grâce à des scènes cinématiques intervenant entre la plupart des missions. Les niveaux, au nombre de 21, vous confronteront à la panoplie complète des ennemis issus de l'univers Star Wars (Stormtroopers, soldats de la garde, officiers impériaux, etc.), mais également aux sept Jedi Noirs ! Les niveaux, immenses et possédant une réelle architecture, sont desservis par des décors variés (maison de votre défunt père, base de l'Empire, vallée oubliée, etc.) et des graphismes vraiment superbes (cartes 3D obligent). Les personnages, tout comme les autres éléments du décor, sont extrêmement bien détaillés. L'animation, quant à elle, ne souffre d'aucune faille et même lorsque des objets gigantesques (vaisseaux, AT-ST Imperial et autres) se mettent en mouvement, aucun ralentissement ne vient troubler le jeu. Pour en finir avec la réalisation, parlons de l'ambiance sonore. Les bruitages sont totalement réussis et je vous assure que, pour une fois, vous ne couperez pas la musique au bout de quelques heures tant elle contribue à l'ambiance. Mais si la réalisation est un des points forts de Jedi Knight, elle ne constitue pas son unique force ! Au cours du scénario, vous gagnerez des étoiles que vous pourrez répartir comme bon vous semble dans les différents pouvoirs disponibles. En tout, ce sont 12 pouvoirs de degrés distincts qui vous sont proposés : quatre d'entre eux sont neutres (super saut, vision, etc.), quatre autres sont du côté lumineux (guérison, éclairs aveuglants, etc.) et les quatre derniers sont du côté obscur (paralysie, télékinésie, etc.). Vous aurez donc un choix terrible à faire entre le côté clair et le côté obscur, chacun possédant ses avantages et ses inconvénients. En plus de ces pouvoirs, vous disposerez de neuf armes (fusil à répétition, détonateur thermique, etc.), dont le fameux sabre laser. Celui-ci vous permettra de renvoyer les tirs ennemis mais également d'attaquer en toute discrétion. L'utilisation combinée des pouvoirs et du sabre laser donne lieu à d'épiques combats. Imaginez, par exemple, que vous utilisiez votre pouvoir de préhension pour subtiliser l'arme de votre adversaire à distance, puis celui de célérité pour le rejoindre rapidement et le tuer au sabre laser... le plaisir de jeu est alors à son paroxysme ! Mais, si un coup de sabre suffit pour éliminer un Stormtrooper, il n'en est pas de même pour les Jedi Noirs qui vous entraîneront dans de longs et difficiles combats. Le sabre est donc bien plus qu'un gadget et il faudra réellement apprendre à le maîtriser. Surtout si vous voulez vous confronter à vos acolytes humains par câble série, modem, réseau local et Internet. Bref, ce jeu est à acheter d'urgence !

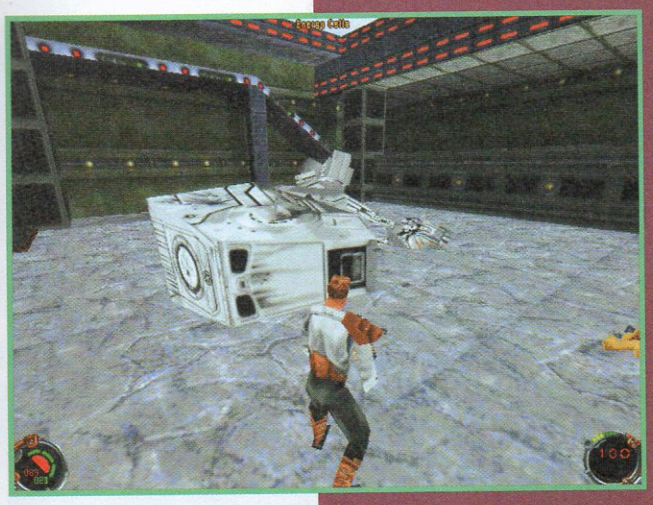
« La combinaison des pouvoirs et du sabre laser donne lieu à d'épiques combats... »

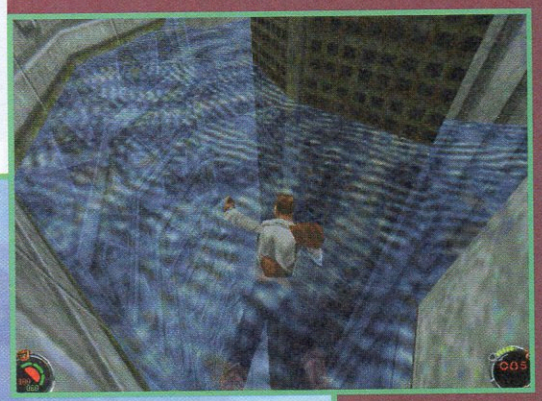
Testé dans Gen4 N°104/5 étoiles

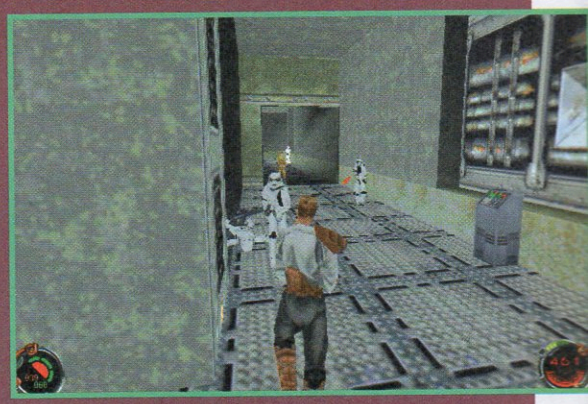


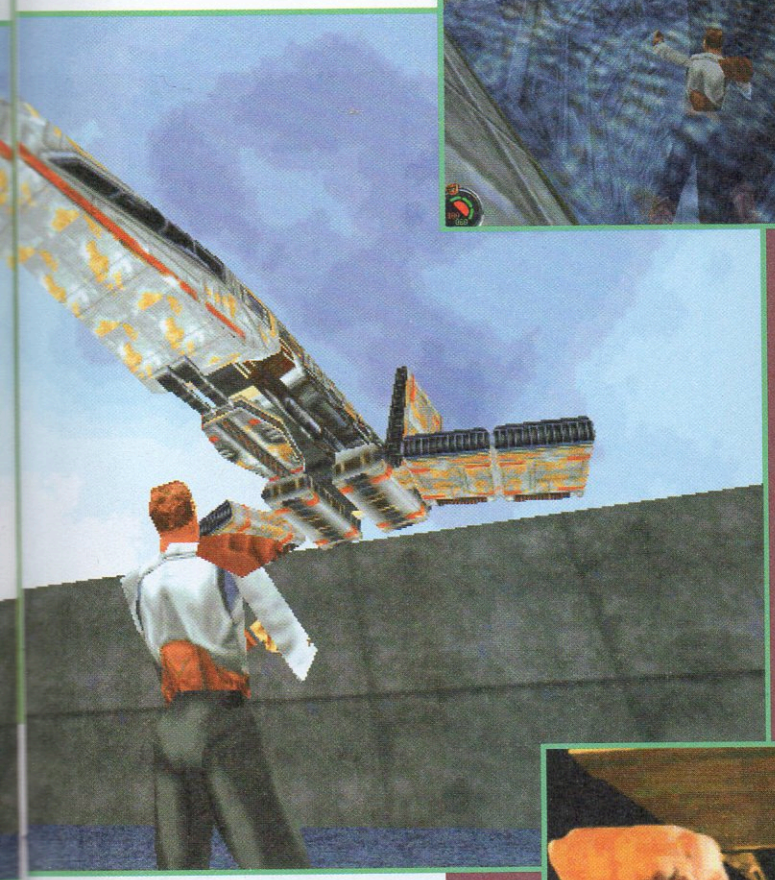
Les Plus...
- Sabre laser et pouvoirs
- Évolution du scénario
- Réalisation d'ensemble

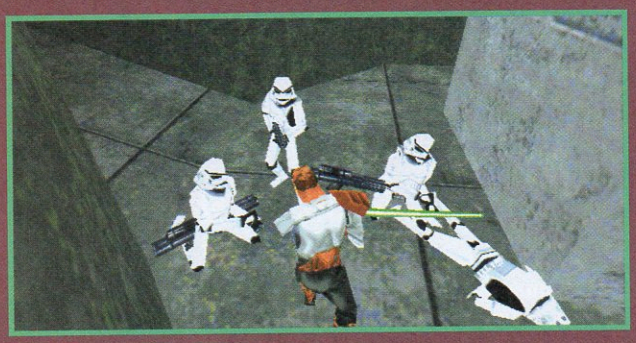
Les Moins...
- Scènes cinématiques moyennes
- Pas d'éditeur de niveaux









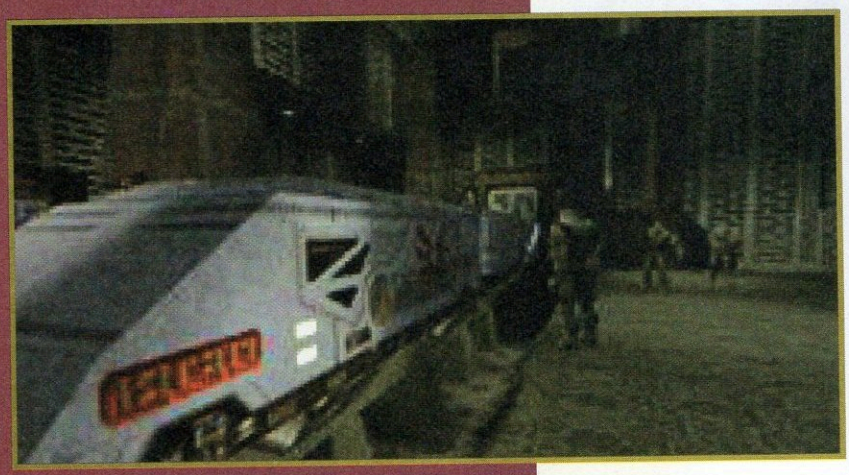


Quake 2

Quake 2

Éditeur : Id Software/ Activision/Ubi Soft
Prix : env. 350 F.
Config. : P166, 16 Mo de RAM ou P133 avec 3Dfx

Malgré une concurrence redoutable, le fils prodigue des doom-like, Quake 2, tient toutes ses promesses, avec un moteur 3D exceptionnel et un intérêt incontestable. Avec toujours une dimension multijoueur primordiale, le produit a été aussi pensé pour jouer en solo !

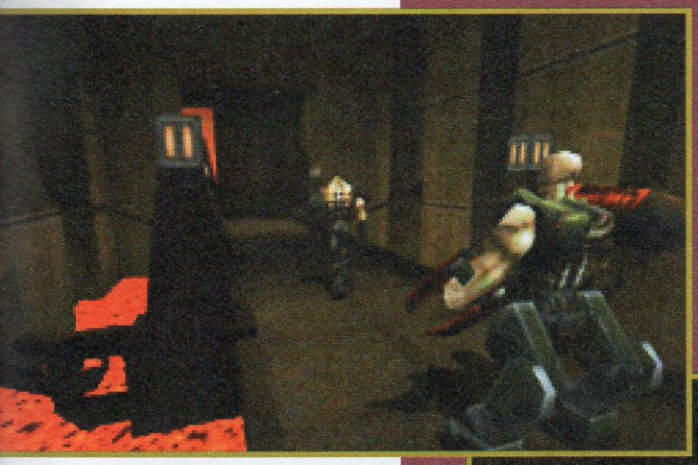


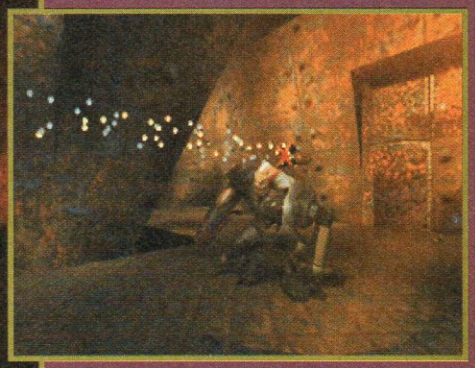
Avant tout, il faut savoir que Quake 2 est un produit différent de son petit frère Quake. Je sais, vous allez me dire que sur les écrans, c'est le même genre de produit, et vous n'avez pas totalement tort, mais Id Software a, *a priori*, su ajouter suffisamment de détails pour offrir autre chose qu'un simple Quake « Plus ». Le moteur 3D tout d'abord a visiblement été entièrement refait (et ce à plusieurs reprises), supportant bien évidemment allègrement OpenGL, rendant l'achat d'une 3Dfx indispensable. Le jeu supporte un nombre hallucinant de résolutions, allant du 320x200 pour les machines les moins puissantes (Pentium 90) jusqu'au 1600x1200 (?) pour les Pentium 233 MMX et autres monstres dotés de cartes 3Dfx. Comme toujours, il est très facile de modifier divers autres paramètres pour améliorer (ou diminuer) la qualité des textures, l'environnement sonore, la difficulté, etc. Les effets de lumière sont incroyables et tirer dans un couloir peut constituer un bon moyen pour l'éclairer durant une fraction de seconde et repérer ainsi un adversaire tapi dans l'ombre ! L'architecture des décors est un autre élément qui vous changera les idées, avec de nombreux niveaux (corniche, escalier, trous, etc.) qui demandent donc de constamment être sur ses gardes pour voir en premier un ennemi au-dessus ou en dessous de vous. L'essentiel du jeu reste l'exploration des zones, la découverte des passages secrets et l'élimination des ennemis, dotés d'une intelligence qui va enfin vous surprendre. Il se cachent derrière des caisses, essayent de vous prendre à revers, lâchent quelques tirs au hasard lorsqu'ils sont mortellement touchés, etc.

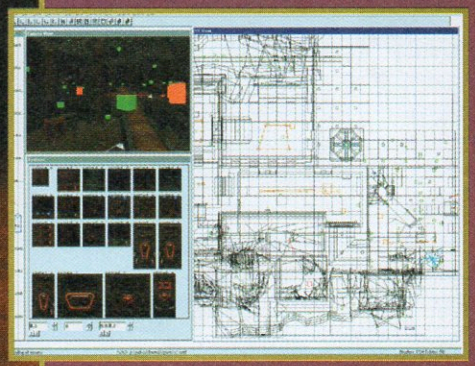
Le jeu, cette fois, a été pensé comme une aventure, avec une succession de niveaux qui correspondent à des missions et un système de « va-et-vient » à travers plusieurs niveaux d'une même zone, pour trouver des objets ou déclencher des mécanismes qui débloquent un passage. Vous aurez même droit à une introduction et surtout, la possibilité de choisir un personnage féminin ou masculin. Au niveau des armes, là encore Id Software a fait très fort, avec les classiques pistolets ou Uzi, mais aussi avec des mines de proximité ou à retardement, un désintégrateur, des grenades à fragmentation et plusieurs niveaux de puissance pour certaines armes. Vous les apprécierez d'autant plus, que vous pourrez estimer leurs effets en direct, avec les impacts s'inscrivant en rouge sur le torse d'un ennemi, un bras arraché volant dans les airs, des mares de sang entourant les cadavres, sans oublier des mouches tournoyant autour de ces derniers ! Reste le jeu en réseau, qui confirme la maîtrise absolue d'Id Software dans le domaine, avec des tonnes de modes de jeux différents (Coopératif, Capture du drapeau, Deathmatch, etc.), de nombreux tournois et classements annoncés, plein de niveaux immenses spécialement étudiés, la possibilité de créer ses propres niveaux et d'accueillir les joueurs sur son site…

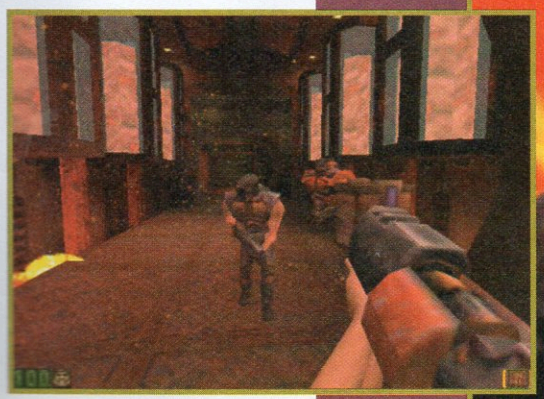
« Le jeu en réseau confirme la maîtrise d'Id Software dans le domaine ! »

Test prévu dans le numéro de janvier de Gen4









Shadow Warrior

Shadow Warrior

Éditeur : 3D Realms/Eidos
Prix : env. 370 F.
Config. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 35 Mo sur le disque dur

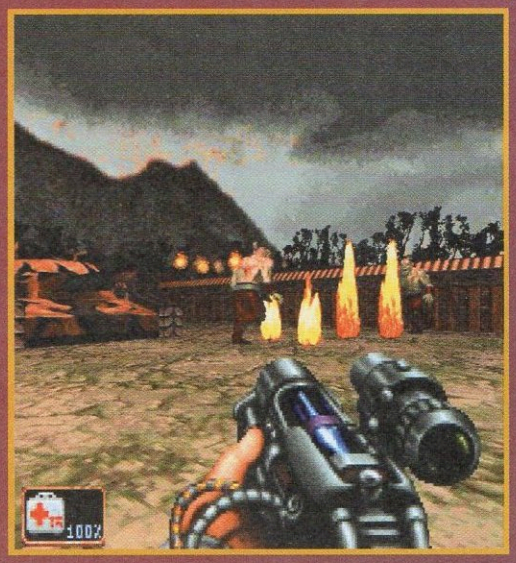
Successeur officiel de Duke Nukem 3D, ce jeu d'action en vue subjective marque la fin, sinon d'un genre, du moins d'une école dont l'empreinte ludique n'est pas près de s'effacer. Un titre dont la jouabilité est le fruit d'un savant dosage et d'une grande expérience. Un classique.

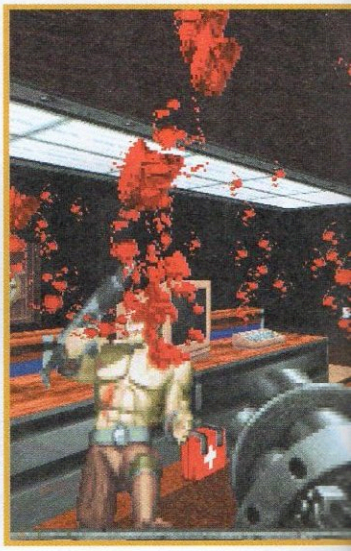
Si vous aimez Duke Nukem 3D et le riz cantonais, ce jeu d'action en 3D est fait pour vous. Du sur mesure. Créé par l'équipe responsable du fameux Duke, successeur de Doom et concurrent direct de Quake, Shadow Warrior se fond dans une ambiance asiatique où les ninjas se disputent la vedette avec des monstres tous plus hideux les uns que les autres. Quoique si on fait le compte, ils sont finalement peu nombreux : une quinzaine en tout plus les trois boss de fin de niveaux. Composé de 22 niveaux étudiés pour fonctionner aussi bien en solo qu'en multijoueur, ce jeu sera le dernier a profiter du moteur graphique de Duke Nukem mêlant 3D et 2D (pour les ennemis ainsi que certains éléments du décor). Le prochain titre 3D Realms (The Prey) emploiera en effet un moteur entièrement en 3D proche de celui de Quake 2. La grande force de Shadow Warrior ne provient donc pas de sa réalisation. Même s'il est fluide sur un P166 en 640x480 et possède des graphismes relativement fouillés, la pixellisation extrême de ses monstres offre un contraste peu valorisant avec ceux d'Hexen 2. Sa rapidité, son extrême jouabilité en multijoueur, «l'interactivité» de ses décors, la possibilité d'utiliser des véhicules, la richesse de ses niveaux (remplis de passages dérobés et de bonus cachés), parviennent néanmoins à faire oublier ses défauts techniques. Pour tout vous dire, nombreux seront ceux qui préféreront jouer à Shadow Warrior plutôt qu'à Hexen 2, même si le jeu Raven Software lui est supérieur graphiquement…

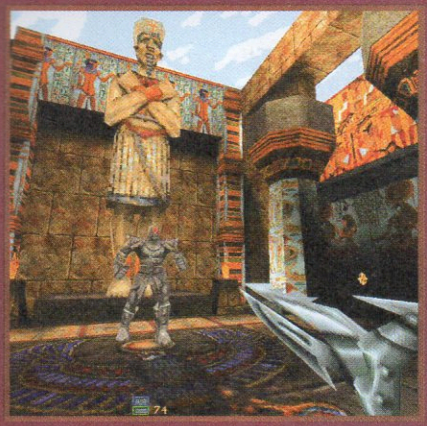
Testé dans Gen4 N°103/4 étoiles

Les Plus…
- Interactivité des décors
- Emploi de véhicules
- Mode multijoueur

Les Moins…
- Peu de monstres
- Mélange 2D/3D
- Trop similaire à Duke







Hexen II

Éd. **:** Activision/Raven / ***Prix*** **:** env. 300 F. / ***Config.*** **:** P90, 16 Mo, CD-ROM 2x, Win95

Première tentative réussie d'importer quelques éléments de JDR dans un jeu d'action en 3D subjective ! Un personnage à choisir parmi quatre (Assassin, Croisé, Paladin et Nécromancien) aux aptitudes et aux pouvoirs distincts, de nombreuses quêtes à résoudre, d'immenses niveaux de jeu, un univers médiéval fantastique superbe et varié (quatre univers différents), des monceaux d'objets à récupérer et bien sûr, une tonne de monstres (golems, momies, sorciers, etc.) à trucider à la dague, la hache ou par magie... le bonheur ! Seuls défauts relevés : un affichage peu fluide en SVGA (sur un P166), une version 3Dfx nécessitant 24 Mo de RAM au minimum (prévoir 48 Mo pour un affichage sans heurt) et des deathmatches en multijoueur un peu trop expéditifs pour être vraiment stimulants (armes trop puissantes). ●

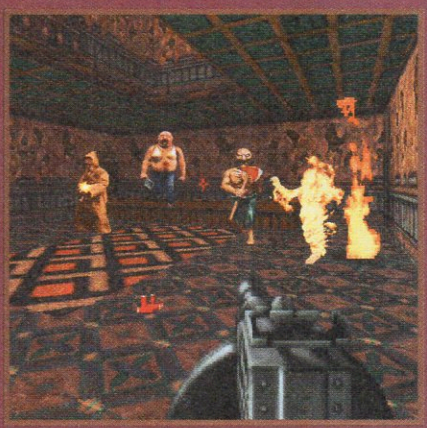
Testé dans Gen4 N°103/4 étoiles

Turok

Éd. **:** Acclaim / ***Prix*** **:** N.C. / ***Config.*** **:** P90, 16 Mo, CD-ROM 2x, carte accélérée 3D

Turok se situe plutôt du côté des doom-like : exclusivement en vue subjective, peu d'actions disponibles (impossible de s'accroupir, entre autres), pas d'autre inventaire qu'une impressionnante collection d'armes... ceux qui apprécient la liberté d'action offerte par Duke Nukem 3D risquent de trouver Turok un peu court. Pourtant, ce jeu d'action réservé aux heureux possesseurs d'une carte accélératrice 3D est une pure merveille graphique : nombreux épisodes en extérieur (vous évoluez au cœur d'un univers préhistorique), grande variété d'ennemis aux animations réalistes et détaillées (humanoïdes, raptors, gazelles, etc.), splendides effets de brume et de transparence de l'eau, armes aux impacts très spectaculaires... fascinant ! Un problème quand même : Turok ne propose aucun mode multijoueur. ●

Test prévu dans Gen4 N°105

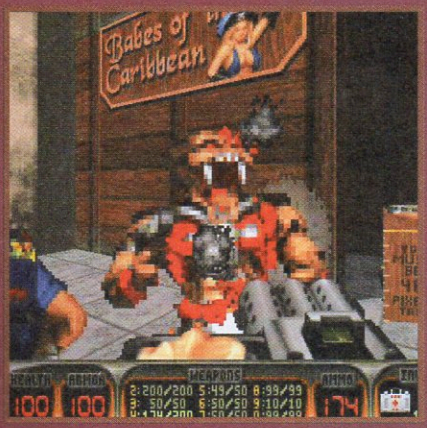


Blood

Éd. **:** Eidos/Monolith / ***Prix*** **:** env. 370 F. / ***Config.*** **:** P75, 16 Mo, CD-ROM 2x

Blood reprend à l'identique le moteur graphique et l'interface de Duke Nukem 3D mais dans un univers beaucoup plus gore que post-apocalyptique. Des décors choisis (crypte, crématorium, abattoirs, fête foraine, etc.) aux monstres ennemis (araignées, zombies, spectres, etc.) en passant par divers petits détails graphiques (flaques de sang, cadavres mutilés, etc.)... les concepteurs de Blood ont réuni tous les clichés du cinéma d'horreur rien que pour vos yeux ! Plus esthétique que Duke Nukem 3D (couleurs, variété des décors), Blood devrait donc enthousiasmer les amateurs de gore. Il souffre cependant de défauts que n'avait pas son prédécesseur : une trop grande difficulté en solo (même au niveau le plus faible) et des maps trop vastes pour de petits deathmatches (moins de quatre joueurs). ●

Testé dans Gen4 N°100/4 étoiles



Duke Nukem 3D

Éd. **:** Eidos/3D Realms / ***Prix*** **:** env. 100 F / ***Config.*** **:** 486 DX2/66, 8 Mo, CD-ROM

Ce jeu d'action en 3D subjective a pulvérisé le mythe Doom et initié un genre nouveau : les duke-like ! Un plus grand nombre d'actions disponibles (sauter sur un obstacle ou s'accroupir derrière une paroi, par exemple), véritable inventaire, armes originales et intéressantes (grenades à main, mines murales et... RPG !), possibilité de jouer en vue extérieure, interaction accrue avec l'environnement (démolition de murs, destruction possible de nombreux objets, mécanismes à activer, etc.), niveaux parfaitement architecturés pour le jeu solo et les deathmatches... une révolution ! Alors, il est vrai que Duke est loin d'être aussi beau que Quake mais il offre au joueur une rapidité et une liberté d'action bien supérieures... à tel point que, un an et demi plus tard, il a encore ses aficionados ! ●

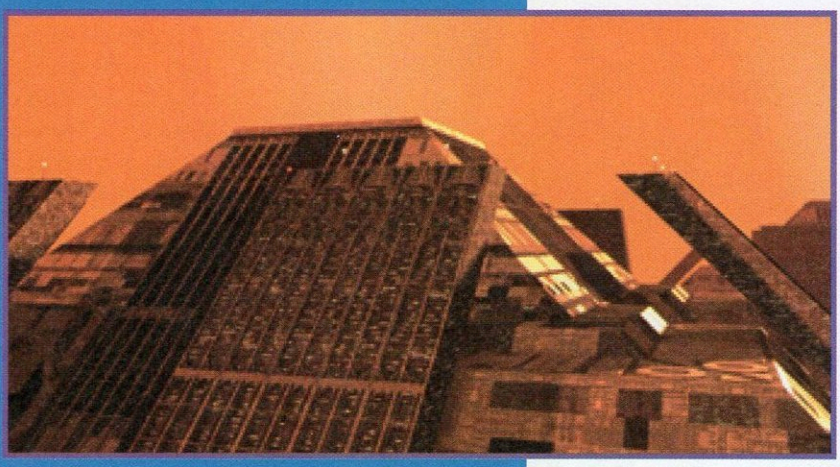
Testé dans Gen4 N°87/6 étoiles

Blade Runner

Blade Runner

Éditeur : Westwood Studios/Virgin I.E.
Prix : env. 350 F.
Config. : P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x

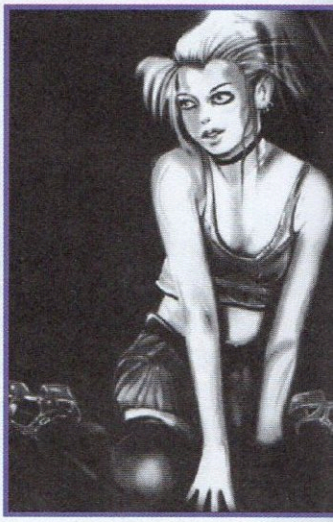
Il s'agit du jeu le plus attendu de cette fin d'année. Il faut dire que le simple nom du film de Ridley Scott suffit à déchaîner les passions. Véritable révolution technologique, jamais une adaptation micro n'avait réussi à si bien respecter l'ambiance et l'univers d'une œuvre de cette qualité !



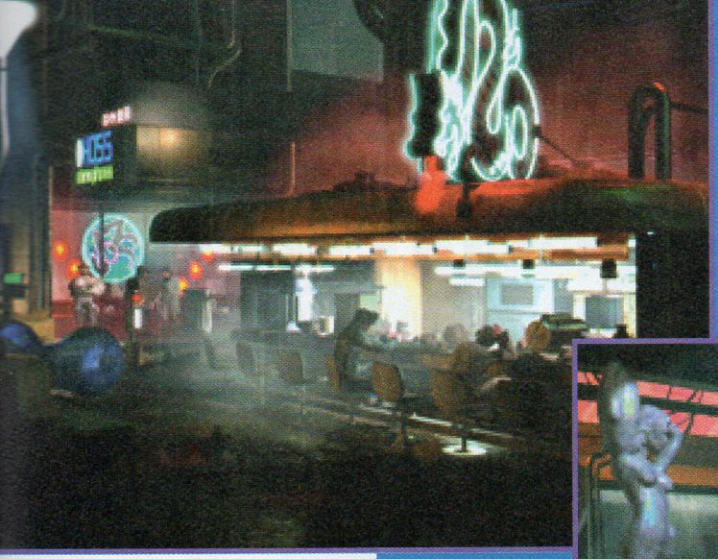
Que vous soyez fan ou non de science-fiction, vous connaissez obligatoirement *Blade Runner*, le célèbre film de Ridley Scott (*Alien*, *Black Rain*, etc.), avec Harrison Ford dans le rôle d'un chasseur d'androïdes, torturé par de sérieux doutes existentiels. Avec des musiques angoissantes de Vangelis et une atmosphère sinistre, humide, brumeuse et glauque à souhait, cette œuvre est devenu une référence, au même titre que *Alien*, *La Guerre des Étoiles* ou *2001, Odyssée de l'Espace*. Plus qu'un jeu d'aventure en temps réel, Westwood Studios a réussi a créer ce qu'il faut bien appeler un *simulateur d'univers de Blade Runner*, pour une enquête qui pourrait bien devenir très rapidement un véritable titre culte dans le domaine du jeu vidéo aussi. Le joueur incarne McCoy, un jeune Blade Runner, recherchant donc (et exterminant) les androïdes illégalement présents dans les rues d'un Los Angeles version 2019. Votre enquête tourne très vite au cauchemar en ce qui vous concerne et de chasseur, vous allez vous retrouver gibier, dans une course contre la montre parsemée de séquences d'action. Le plus fou dans ce monde vient du fait que les personnages principaux vivent selon leur propre rythme et réagissent dynamiquement à la situation. Cela veut dire que vous ne trouverez quasiment jamais un même personnage au même endroit, car selon l'heure par exemple, il sera plutôt au restaurant au coin de la rue, chez lui ou au boulot. Du coup, à tout moment vous pouvez tomber sur un ennemi et il faudra alors réagir très vite, soit pour vous enfuir, soit pour combattre.

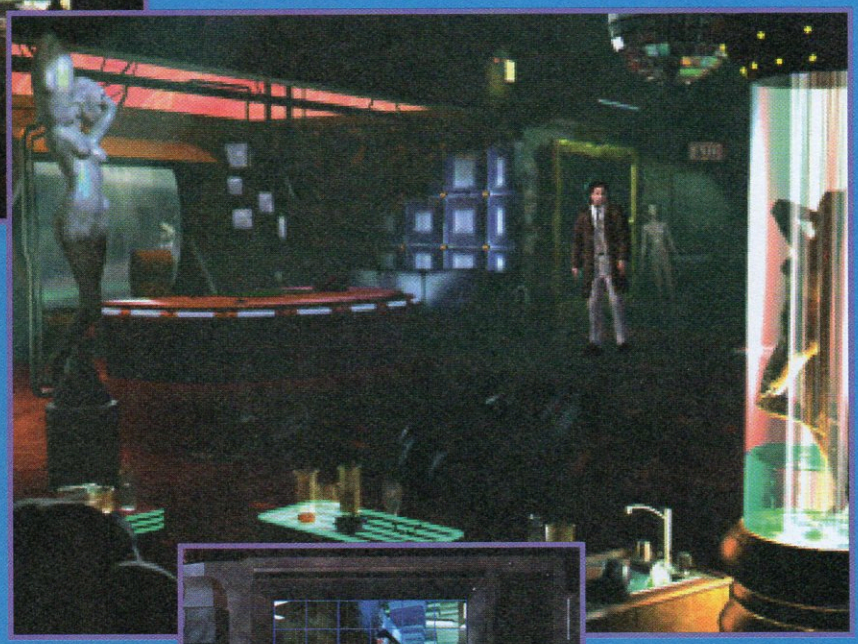
Chaque écran du jeu (140 lieux environ) est une merveille, avec une multitude de détails, d'animations, des effets de brouillard, de pluie, de reflets de néons dans les flaques d'eau, etc. Pour les personnages aussi, Westwood a décliné la technologie Voxel pour créer des modèles assez incroyables, qui permettent une animation superbe, des effets de zoom à volonté, sans parler des dégradés et des jeux de lumière sur les personnages, le tout en temps réel bien sûr ! Avec en plus des mouvements de caméra extraordinaires, une ambiance sonore presque mieux que l'original et des séquences cinématiques d'une beauté incroyable, rien ne manque décidément au produit pour captiver le joueur. Même au niveau de l'enquête, vous aurez accès au fameux test psychologique de Voight-Kampff pour démasquer les Répliquants, sans oublier votre système ESPER pour analyser en 3D les photos (comme dans le film) par interpolations et reconstitutions. Enfin, votre outil principal sera KIA, un ordinateur vous servant de banque de données, prenant note de tous les indices que vous trouvez, gérant votre inventaire, permettant d'entrer en contact avec divers individus, etc. Lorsqu'on attend un produit avec un nom comme cela, on craint toujours d'être déçu par un aspect ou un autre du jeu, mais là, on a beau essayer de jouer à l'avocat du diable, on fait chou blanc. Un produit qui semble s'annoncer comme une véritable merveille !

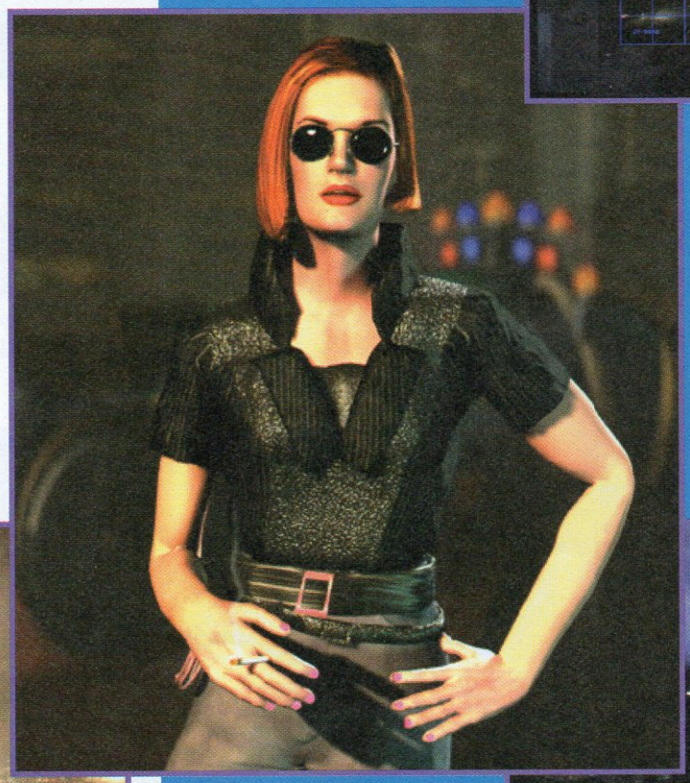
« Blade Runner pourrait bien devenir un titre culte du jeu vidéo. »



Test prévu dans Gen4 N°105





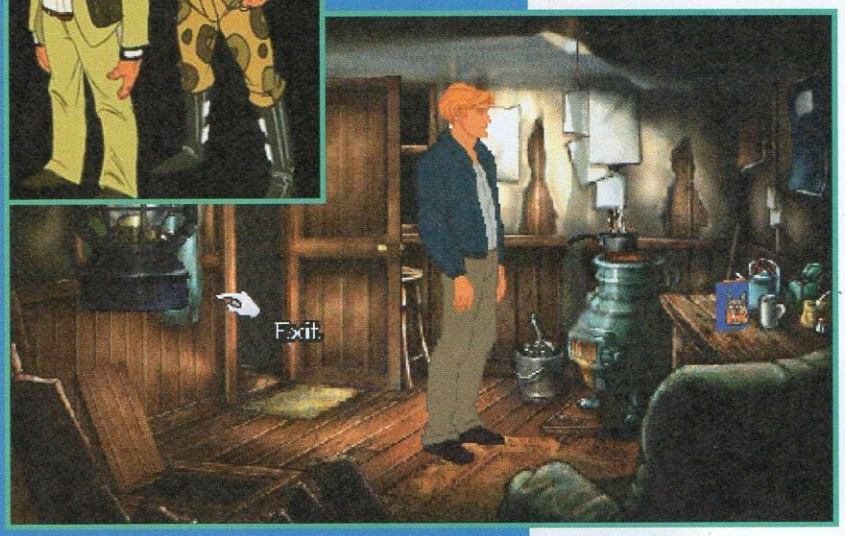


Les Boucliers de Quetzalcóatl

Les Boucliers de Quetzalcóatl

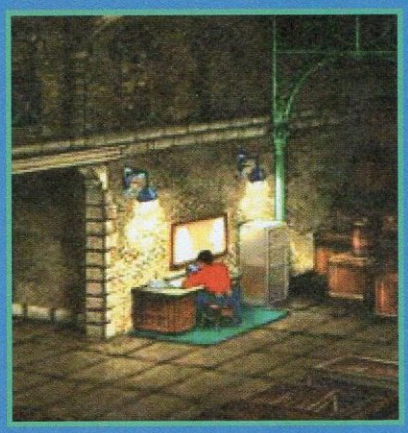
Éditeur : Revolution Software/Virgin I.E.
Prix : env. 300 F. en V.F.
Config. : P120, 16 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Après ses Chevaliers de Baphomet, Revolution Software nous plonge dans de nouvelles péripéties sur fond de mythologie Maya. Pour sauver son ex-fiancée et empêcher le retour d'un Dieu maléfique, notre jeune étudiant américain reprend du service, pour notre plus grand plaisir.



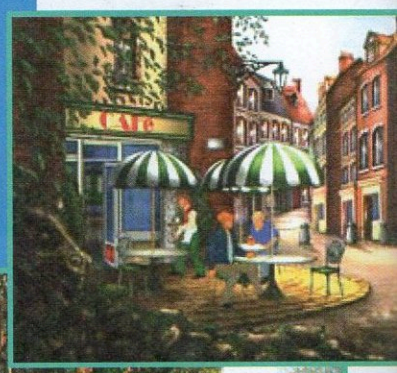
Dans la plus pure tradition du jeu d'aventure, les Boucliers de Quetzalcóatl reste un des événements majeurs de cette fin d'année sur PC, avec une histoire riche en rebondissements. En voulant aider son ex-fiancée kidnappée mystérieusement par un indien d'Amérique Centrale, George, un jeune étudiant américain va découvrir un sinistre complot, mêlant archéologue véreux, trafiquant de drogue et artefact mystique destiné à empêcher le retour d'une divinité diabolique Maya. Le joueur dirigera même à un moment les deux héros à tour de rôle, le tout via une interface extrêmement simple et puissante, qui ravira les novices. Les énigmes ne sont d'ailleurs pas trop compliquées et plutôt logiques, ce qui risque par contre de légèrement décevoir les « professionnels » du jeu d'aventure. Les graphismes (style dessins animés) donnent un style artistique original au produit, avec des personnages forts, superbement animés et un humour qui vous fera sourire plus d'une fois. Beaucoup effets visuels viennent en outre donner vie aux nombreux écrans fixes, que cela soit des jeux de lumières, des effets de transparence ou une technologie qui adapte le rendu général du jeu selon la puissance de la machine et la mémoire disponible. Pour ne rien gâcher, la traduction française et les voix sont excellentes, pour un produit grand public d'excellente qualité, doublé d'une vraie histoire et d'un aspect culturel qui donne vraiment envie de découvrir plus en détail cette civilisation disparue et ses secrets.

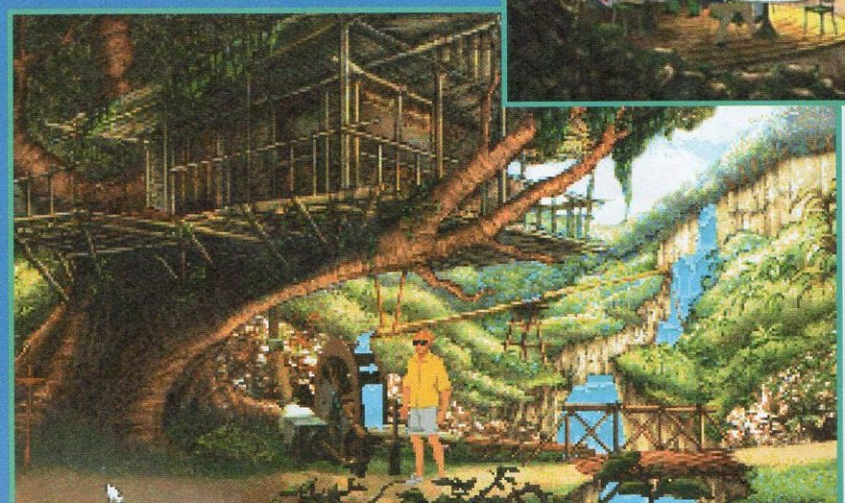
Testé dans Gen4 N°102/4 étoiles



Les Plus...
- Scénario
- Réalisation
- Interface intuitive

Les Moins...
- Un peu trop simple
- Trop linéaire



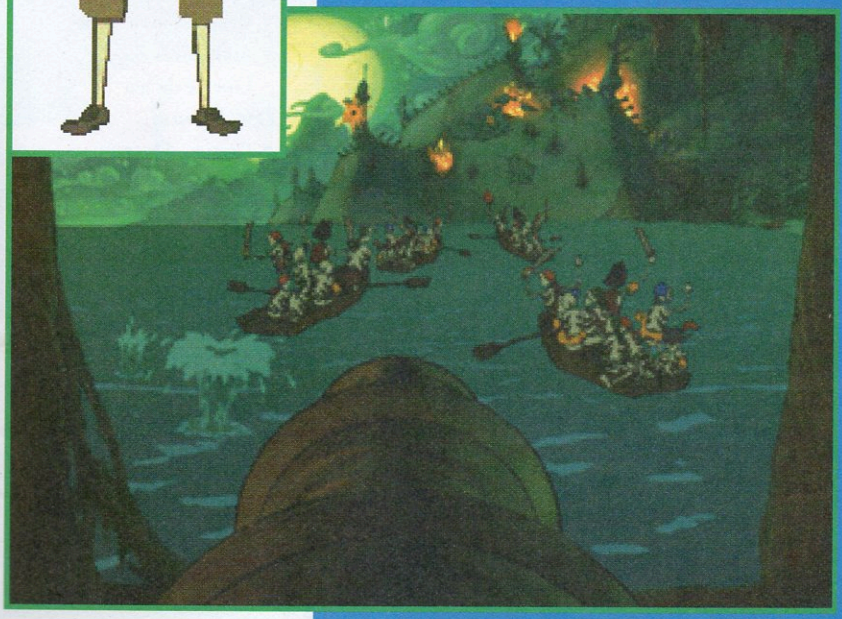


Éditeur : LucasArts/ Ubi Soft
Prix : env. 350 F. en V.F.
Config. : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Curse of the Monkey Island

Curse of the Monkey Island

À l'heure où la 3D s'immisce dans tous les titres, cela fait plaisir de retrouver un jeu d'aventure classique, avec des graphismes tout droits sortis d'un dessin animé et à l'humour revigorant. Le Gaston Lagaffe de la piraterie sur micro monte une nouvelle fois à l'abordage de votre PC.



Même si Monkey Island 2 remonte à plus de 5 ans, les fans de jeux d'aventure ne peuvent avoir oublier Guybrush Threepwood, le pirate le plus débile des Caraïbes, revues et corrigées par LucasArts. Pour ce nouvel épisode, le joueur retrouvera les principaux personnages des deux premières aventures, que cela soit Elaine Marley, la fiancée de Guybrush, ou LeChuck, le pirate mort vivant, bien décidé à gagner les faveurs d'Elaine. Pour cela, ne pouvant compter sur son charme *post-mortem*, il utilisera bien sûr tous les moyens déloyaux à sa disposition, ce qui plongera le joueur dans une aventure loufoque à souhait. Fidèle à ses habitudes, Guybrush commencera en effet par transformer (involontairement) sa douce promise en une statue d'or ! Si le jeu garde son univers et ses personnages grotesques, il a complètement changé d'aspect, passant tout d'abord en haute résolution. Ensuite, tout comme des produits comme Discworld 2 ou plus récemment les Boucliers de Quetzalcoatl, les graphismes sont désormais dans la lignée des dessins animés, avec des animations incroyables pour les nombreux personnages. Fidèle à ses scénarios travaillés, à ses énigmes de difficulté progressive et à des dialogues toujours plus dingues, Lucas Arts en a aussi profité pour modifier son interface de jeu. Un clic sur un élément du décor fait apparaître un curseur possédant lui-même plusieurs icônes pour les différentes actions intentées : prendre, utiliser, parler, etc. C'est simple, efficace et assez puissant pour autoriser des actions relativement complexes.

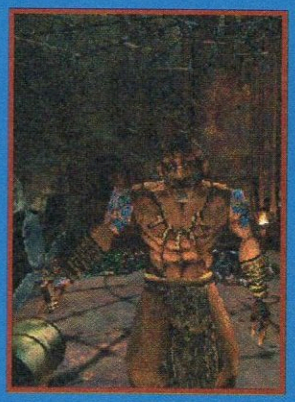
Test prévu dans Gen4 N°105

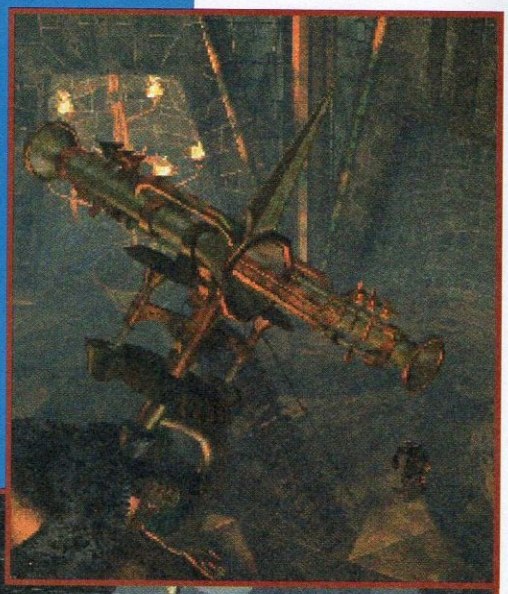
Dark Earth

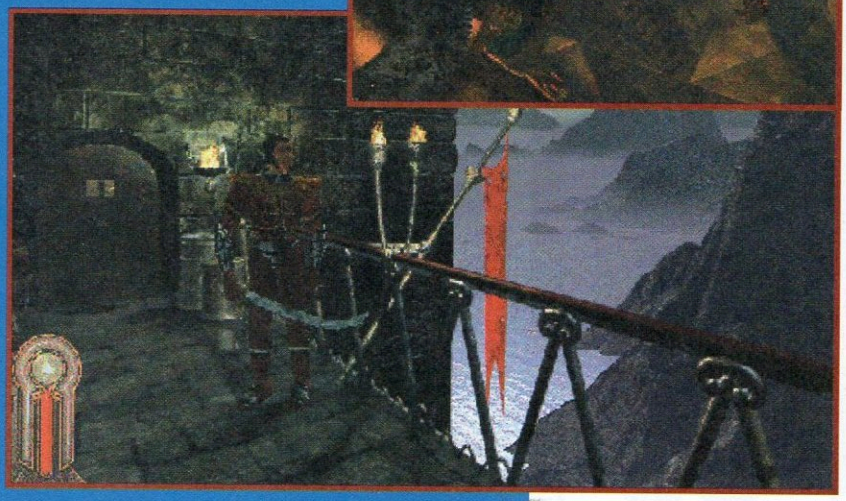
Dark Earth

Éditeur : Kalisto/ Microprose
Prix : env. 350 F. en V.F.
Config. : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Voici une utilisation intelligente des technologies nouvelles au service d'un jeu d'aventure riche et complexe. Dans un futur éloigné, découvrez l'univers sinistre d'une terre dévastée par une pluie de météorites et tentez de survivre en découvrant les sombres secrets de ce monde.





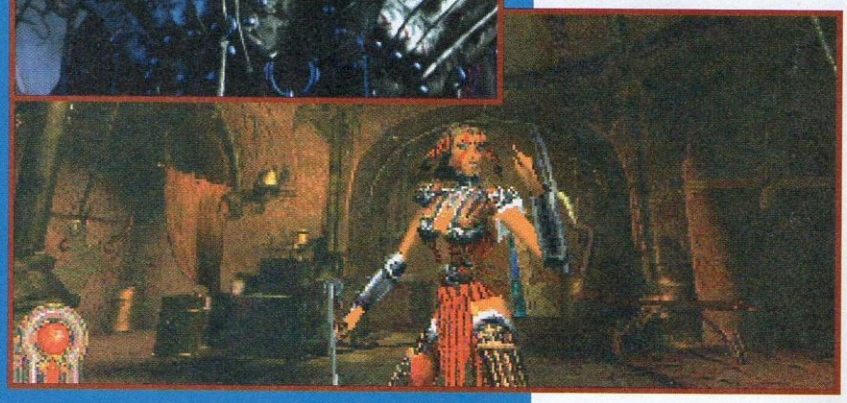


Pour vivre pleinement une aventure, il est essentiel que le joueur soit immergé dans l'univers du jeu et Dark Earth est à ce titre un monument du genre. Trois siècles après une catastrophe naturelle qui a quasiment détruit l'humanité, les survivants se sont regroupés dans des forteresses, les protégeant de l'extérieur, de son froid, de ses mutants, de sa violence, de sa constante obscurité. Sur ce monde, les rescapés se sont forgés une religion basée sur le Soleil Dieu, retombant dans un demi-Moyen Âge, parsemé de bribes de savoir de leur passé. Contaminé lors d'une attaque surprise par une poison lent, le héros va découvrir un sinistre complot au sein même de sa cité. Cette aventure se caractérise par des graphismes somptueux, dessinés puis modélisés en 3D, mais qui restent fixent, les personnages évoluant en profondeur et par le biais de changement d'angles de vues. Tout se passe en temps réel, chacun des habitants de la cité vaquant à ses occupations et le joueur aura une totale liberté pour agir. Rien ne vous empêche d'attaquer un ami par exemple. En outre, votre personnage se retrouve progressivement transformé par sa mutation, ce qui lui permet par ailleurs d'agir selon deux façons : soit normalement, en humain qu'il est encore, soit bestialement, ce qui risque malheureusement d'accélérer le processus de dégradation. Il faudra cependant combattre à de nombreuses reprises, avec diverses armes, collecter divers objets, résoudre des énigmes, dialoguer à de nombreuses reprises, pour un jeu varié, possédant une âme et un charme rarement vus !

Testé dans Gen4 N°102/5 étoiles

Les Plus...
- Graphismes et sons
- Ambiance
- Liberté de jeu

Les Moins...
- Gestion des combats
- Longueurs

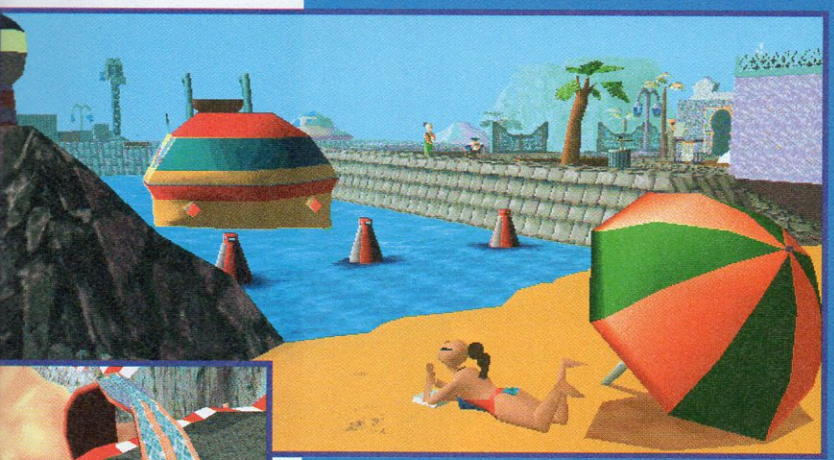


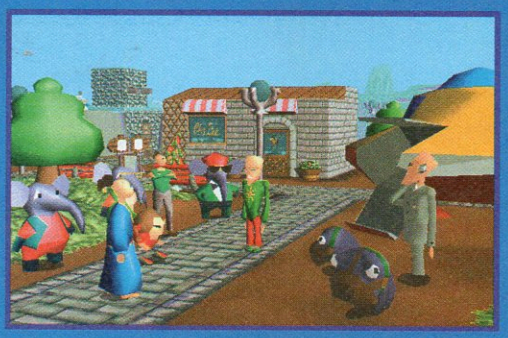
Éditeur : Adeline Soft./E.A.
Prix : env. 380 F.
Config. : 486 DX4/100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

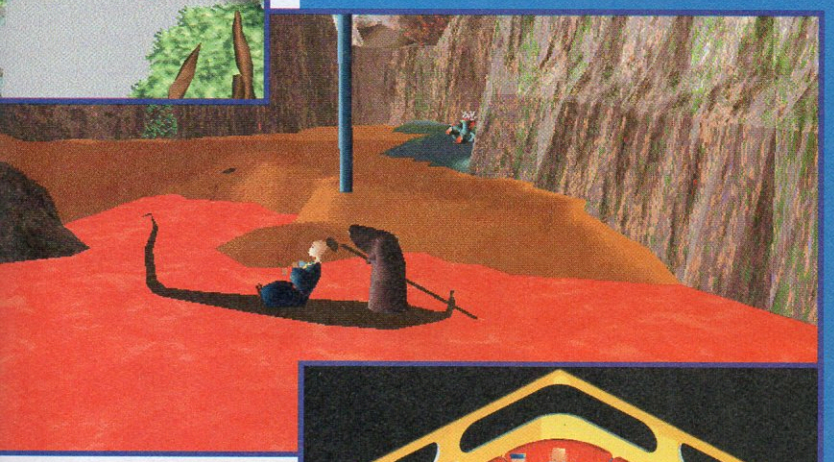
LBA 2 Adventure

Little Big Adventure 2

Faisant suite à Little Big Adventure, LBA 2 est désormais en 3D calculée en temps réel. Doté d'un scénario enfantin mettant en scène des personnages tous plus mignons les uns que les autres, ce titre est certes grand public, mais n'en reste pas moins un véritable jeu d'aventure.







Twinsen est de retour ! Après avoir déjoué l'ignoble Funfrock dans le premier épisode, il essaye cette fois-ci de sauver la planète Twinsun d'extraterrestres belliqueux. Contrairement au premier épisode, entièrement en 3D précalculée, LBA 2 propose un environnement 3D calculée en temps réel. Vous pouvez à tout moment recadrer la vue sur vous ou laisser le jeu faire. Dès que vous vous éloignez un peu, le moteur graphique se charge de faire avancer d'un bond la caméra (celle-ci ne vous suivant pas comme dans Tomb Raider). Ce système permet au joueur de bénéficier d'une liberté de mouvements quasi totale en extérieur (les décors intérieurs étant toujours précalculés) et ne nécessite qu'une modeste configuration. Il est même possible d'emprunter des véhicules, comme un dragon, une montgolfière, une tortue (!), voire d'en contrôler quelques-uns (le buggy par exemple). Les moyens de transport étant pour la plupart dirigés par l'ordinateur. Beaucoup plus vaste que LBA, cette suite vous propose de visiter Twinsun ainsi que la planète des Esmers (les méchants extraterrestres), et même de faire un tour sur la Lune ! 280 personnages dotés de la parole (les dialogues neu-neu à souhait sont hilarants !) ainsi qu'un inventaire très complet vous permettent de résoudre des énigmes amusantes quoique parfois extrêmement frustrantes. Twinsen peut toujours adopter quatre types de comportements : normal, sportif (il court, il court le furet), agressif (Mohammed Ali me voici) et silencieux (surtout ne pas réveiller maman).

Testé dans Gen4 N°100/4 étoiles

Les Plus...
- Sa réalisation
- Sa durée de vie
- Ses dialogues hilarants

Les Moins...
- Un peu « neuneu »
- Énigmes classiques
- Progression linéaire

AVENTURE

Riven

Éd. : Ubi Soft/Cyan / ***Prix :*** env. 400 F. /
Config. : P100, 16 Mo, CD-ROM 4x, Win95, carte son

Que pouvions-nous attendre de Riven, la suite officielle de Myst ? Que le jeu soit beau ? Avec ses images quasi photographiques de lieux et d'objets imaginaires, il atteint des sommets d'esthétique ! Qu'il bénéficie d'énigmes de qualité ? Comme pour le premier volet, les concepteurs ont conçu moult énigmes qu'ils ont disséminées dans l'univers de jeu... pas faciles en plus ! Que de nouveaux éléments surprennent le joueur ? Ben euh... non, pas vraiment. Car même si on apprécie de retrouver cette ambiance pleine de mystère, d'ésotérisme et de machineries à la Jules Verne... on a quand même affaire au même concept de jeu, mieux réalisé certes, mais sans apport substantiel. Bref, même si Riven subjugue par sa beauté, on pouvait attendre quelques « plus », plus d'animations par exemple... ●

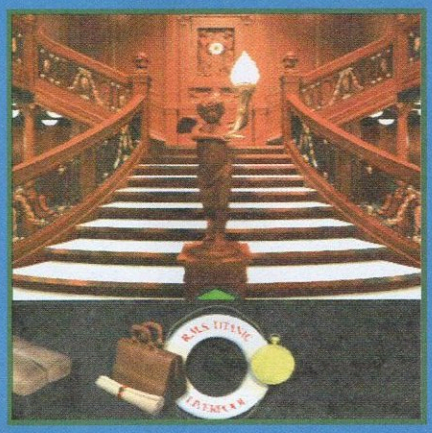
Testé dans Gen4 N°104/4 étoiles

Titanic

Éd. : Philips Media / ***Prix :*** env. 350 F.
Config. : P133, 16 Mo, CD-ROM 4x

Ah, je me souviens encore des longues heures passées à bord du Titanic, lorsque j'étais dans la peau d'un agent secret chargé de déjouer un complot international ! Combien de passagers étranges ai-je rencontrés ? Combien de fois ai-je frôlé la mort ? De quelle astuce ai-je dû faire preuve pour mener ma mission à bien ! En tous les cas, ce qui est sûr, c'est que je n'ai malheureusement pas vu toutes les fins possibles ! Après avoir fait couler beaucoup d'encre sur son naufrage, le plus célèbre des insubmersibles inspire maintenant les créateurs de chez Philips Media. Titanic est une valeur sûre du jeu d'aventure : superbe, intelligent, riche en suspense et en rebondissements sans être trop difficile, il propose une expérience unique en son genre. Si je ne l'avais pas déjà refait trois fois, je m'y replongerais encore, juste pour m'y noyer ! ●

Testé dans Gen4 N°98/5 étoiles

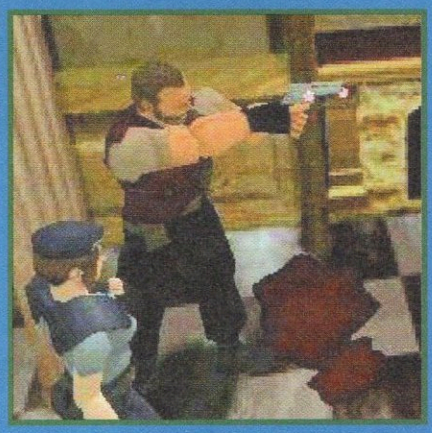


Resident Evil

Éd. : Capcom / ***Prix :*** env. 300 F. /
Config. : P90, 16 Mo, 100 Mo HD, CD-ROM 4x, carte accélératrice 3D

Dans ce jeu d'aventure/action, vous incarnez un membre d'une unité d'élite de la police américaine. Vous allez évoluer dans un immense manoir peuplé de chiens enragés, de zombies en cours de décomposition et autres personnages bien sympathiques du même tonneau. Pour vous en sortir vivant, vous devrez jouer abondamment des différentes armes que vous trouverez (couteau, fusil à pompe, etc.) mais également résoudre des énigmes qui vous permettront d'accéder, la plupart du temps, à des endroits encore inexplorés. Les graphismes sont très réussis (avec une carte accélératrice 3D) et l'ambiance qui se dégage des lieux est bien stressante. Même si l'interface et le système de sauvegarde sont archaïques, vous passerez de très « bons » moments avec ce jeu doté d'un scénario plein de rebondissements ! ●

Testé dans Gen4 N°102/4 étoiles

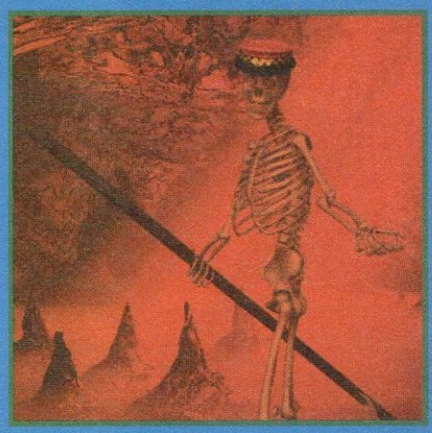


Zork Grand Inquisitor

Éd. : Activision / ***Prix :*** N.C.
Config. : P90, 16 Mo, Win95, CD-ROM 4x

Le grand inquisiteur a décidé d'asservir toute la population. Le seul moyen de sortir de cet enfer est de faire appel à la magie et elle n'existe plus... plus ? Non ! Car vous, petit scarabée des arts magiques, êtes le dernier être capable de faire plier le tyran. Dans ce jeu d'aventure de la même veine que Myst, vous allez rencontrer des lieux délirants (jardin enchanté, métro du futur...) où le kitsch se marie avec l'héroïque-fantastique et la science-fiction. Les tableaux se succèdent et offrent parfois la possibilité de tourner sur 360 degrés, dévoilant de somptueux graphismes, des énigmes tordues et des personnages complètement déjantés. Un jeu loufoque qui vous tiendra en haleine de longues heures. ●

Test prévu dans Gen4 N°105



MYTH™

LES SEIGNEURS DAMNÉS

LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !

- Le premier jeu de sa catégorie à proposer un environnement en véritable 3D et rendu réaliste des paramètres physiques du terrain et des objets : les morts restent sur le terrain, les tirs du sommet des collines portent plus loin, les mouvements des troupes sont affectés par le relief et le type de sol...
- Une formidable épopée de 25 missions qui vous entraînera dans un monde fantastique, au cœur d'une guerre titanesque entre les forces du Bien et du Mal.
- Une intelligence artificielle novatrice et extrêmement développée pour un défi stratégique et tactique encore jamais proposé dans un jeu en 3D temps réel.
- Des tactiques de combat redoutables : vos adversaires ont leurs caractéristiques propres et coordonnent leurs stratégies pour vous anéantir.
- Plus de 10 types d'ennemis redoutables et terrifiants à combattre
- Lancez de puissants sortilèges sur les champs de bataille.
- Jusqu'à 250 unités humaines simultanément et plus de 10 types de formations possibles.
- Nombreuses options réseau : réseau local ; modem ; connexion directe via internet (jusqu'à 16 joueurs) et le serveur dédié de Bun
- Conditions climatiques et éclairages dynamiques sur les terrains les troupes, les projectiles....

EIDOS INTERACTIVE

Distribué par Eidos Interactive France
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

BUNGIE

Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
*2,23 la minute

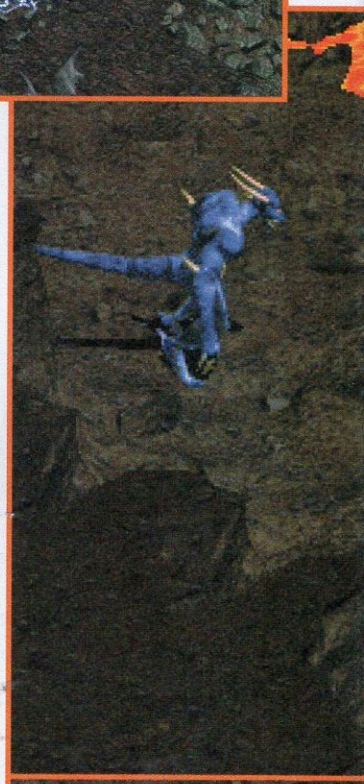
© 1997 Bungie Software products. © 1997 Eidos Interactive. All rights reserved. http//wwwbungie.com

Diablo

Diablo

Éditeur : Ubi Soft/ Blizzard
Prix : env. 350 F.
Config. : P60, 8 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95

Sorti il y a déjà près d'un an, ce jeu issu des studios de développement de Blizzard à qui l'on devait l'excellent Warcraft 2 s'attaquait à un genre nouveau pour la société américaine. Pour un coup d'essai, ce fut un coup de maître. La preuve, des imitations commencent à pointer leur nez...



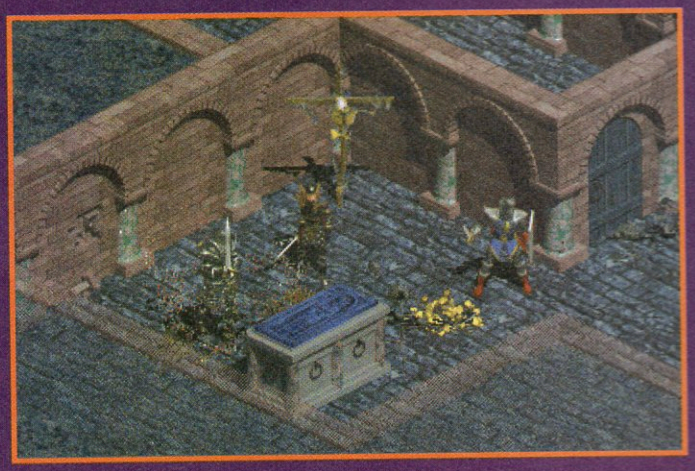
Lors de sa sortie au mois de janvier 96, Diablo a provoqué un mini raz de marée dans le monde du jeu sur micro. Pourtant, le genre en lui-même n'est pas le plus porteur, certains voyant encore dans le jeu de rôle (JDR pour les intimes) une sorte de semi-messe noire célébrée par des branquignols dansant à moitié à poil les soirs de pleine lune. Les clichés ont la vie dure... En fait le jeu de rôle, à son origine, vous propose d'incarner un personnage que vous aurez créé de toutes pièces (dans la limite des règles) et de le faire évoluer dans un monde qu'aura inventé pour vous l'un des joueurs au titre un peu pompier : de maître du jeu. Celui-ci vous décrira le lieu dans lequel vous êtes et définira la réussite des actions que vous entreprendrez. Il est vos yeux et vos oreilles. Au fur et à mesure des parties que vous effectuerez, votre personnage, s'il survit, acquiert de l'expérience et devient de plus en plus efficace et redoutable. Voilà, *grosso modo*, ce qu'est un jeu de rôle. Diablo, fidèle à l'univers utilisé dans la série des Warcraft se situe dans un cadre fantastique médiéval (thème de prédilection des jeux de rôles) peuplé de morts vivants, de démons et de monstres scrofuleux, tous plus répugnants les uns que les autres. En commençant une partie vous aurez le choix entre trois types de personnages : le guerrier, l'archère et le magicien, chacun possédant des caractéristiques plus développées dans son domaine de prédilection. Le guerrier a plus de force, l'archère plus de dextérité et le magicien plus de mana. Vous commencez donc votre carrière en temps que petit aventurier sur la place d'un village et comprenez rapidement que tout va mal à cause d'un gros démon très méchant et pas beau qui magouille des trucs pas nets. Pour aller lui botter les fesses, la route est toute simple : la crypte à côté. C'est là que les problèmes commencent. Divisé en une quinzaine de niveaux assez larges, Diablo va vous faire rencontrer des dizaines de monstres à l'intelligence et aux pouvoirs différents. Ici, pas de problème, pratiquement tout ce que vous voyez est bon à tuer. D'ailleurs si vous ne le faites pas promptement, ceux-ci se feront une joie de le faire pour vous. En fait vous arrivez dans une joyeuse boucherie dans laquelle c'est vous seul contre tous les autres. Quand je dis vous seul, j'exagère un peu... En effet, si vous pouvez jouer seul, ce qui vous donnera accès à un certain nombre de quêtes très bien faites que vous proposeront les habitants du village pour la plupart, vous pourrez également jouer en réseau et vous retrouver à quatre, soit par Internet sur le site de Blizzard, soit en réseau direct, soit en connection null-modem (2 joueurs).

Lorsque vous tuez un monstre, vous récoltez les points d'expérience qui lui sont attribués et si vous êtes chanceux, vous pourrez même récolter or, armes ou objets peut-être magiques et même uniques (le must du must) aux pouvoirs impressionnants. Comme vous le voyez, Diablo ne manque pas de qualités. Ajoutez-y une interface d'une convivialité exemplaire et des graphismes somptueux et vous comprendrez pourquoi il est quasiment impossible de s'en détacher. De plus à chaque fois que vous créez un nouveau jeu, le donjon est complètement refait et vous ne retrouvez jamais la même configuration des lieux... Seul point noir : Diablo n'existe qu'en anglais.

Testé dans Gen4 N°95/5 étoiles

Les Plus...
- Graphiquement superbe
- Nombreux objets
- Multijoueur

Les Moins...
- Plus action que JDR
- Uniquement en anglais



Lands of Lore : Les Gardiens de la Destinée

Lands of Lore : Les Gardiens de la Destinée

Éditeur : Westwood/ Virgin I.E.
Prix : env. 300 F. en V.F.
Config. : P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Le monde du jeu de rôle a connu son année la plus calme de tous les temps. Mais heureusement, et malgré ses deux ans de retard, Lands of Lore II constitue un produit d'excellente qualité qui vous occupera pendant de très longues semaines. Quatre CD-ROM pour rêver d'un autre monde !

Alors que dans le premier Lands of Lore, le héros affrontait une infâme sorcière du nom de Scottia, vous incarnez dans les Gardiens de la Destinée, Luther, son fils. Affligé en plus d'une malédiction qui occasionne aléatoirement des transformations en un ridicule lézard ou en un monstre énorme, vous n'êtes pas exactement apprécié dans le royaume du bon roi Richard ! Pour vous réhabiliter et surtout vous débarrasser de votre terrible malédiction, vous devrez passer par un affrontement titanesque contre les forces du mal, en l'occurrence les fidèles d'un Dieu maléfique, Bélial, qui essaye de revenir sur Terre pour la ravager. Votre quête vous emmènera à travers de nombreuses contrées, la plupart du temps très mal fréquentées, dans un monde fantastique où magie, peuple mi-humain mi-félin et dragons côtoient tigres bicéphales et autres créatures fantastiques. Heureusement pour vous, certaines rencontres se révéleront amicales, avec des dialogues qui petit à petit vous dévoileront un scénario très complexe, tout comme le feront de nombreuses séquences cinématiques superbes. Rassurez-vous, ici, pas la peine de tout explorer pour passer au chapitre suivant de l'aventure. Cependant, de très nombreuses histoires annexes viendront pimenter un peu le déroulement global de votre quête majeure, permettant au héros d'acquérir de meilleures capacités (combat, magie) mais aussi des objets et des sortilèges plus puissants. Cette fois, la vue est en vraie 3D subjective, qui permet donc de se déplacer librement dans des décors très variés, de regarder dans toutes les directions, à l'aide d'un moteur malheureusement un peu dépassé, d'autant plus qu'il ne supporte pas les cartes 3D !

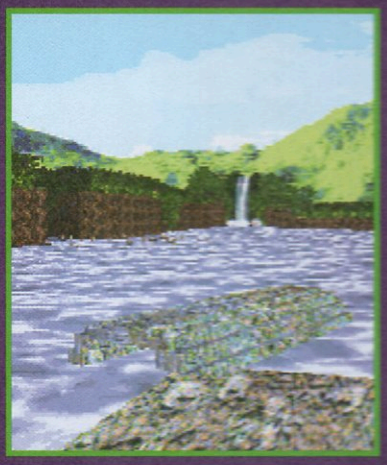
Outre le scénario en béton armé, le fait qu'il ne soit pas totalement linéaire, un univers au look vraiment original et crédible, LOL II possède d'autres sérieux atouts. Ainsi l'interface tout d'abord, très facile à maîtriser, d'autant plus que toute la première zone est parsemée d'astuces expliquant pas à pas les possibilités de jeu. De même, que vous soyez un novice ou un acharné des jeux de rôles, plusieurs niveaux de difficulté vous sont proposés. Idem pour les graphismes ou l'environnement sonore, eux aussi modulables pour plus de confort, quel que soit votre PC. Le plus important reste tout de même l'immense liberté d'action. Vous pouvez bien sûr marcher, courir, sauter, mais aussi pousser des objets, entasser des caisses pour atteindre une corniche, utiliser de nombreux sorts et objets enchantés, utiliser les aptitudes propres à chacun de vos « ego », etc. De même pour les combats, vous serez surpris par l'intelligence des monstres, qui se regroupent pour vous attaquer à plusieurs, se cachent pour vous surprendre ou s'enfuient lorsqu'ils sont blessés trop gravement ! Incontournable !

« Pendant les combats, vous serez surpris par l'intelligence des monstres ! »

Testé dans Gen4 N°103/5 étoiles

Les Plus...
- Scénario
- Durée de vie
- Liberté de jeu

Les Moins...
- Moteur 3D vieillot
- Un peu lent

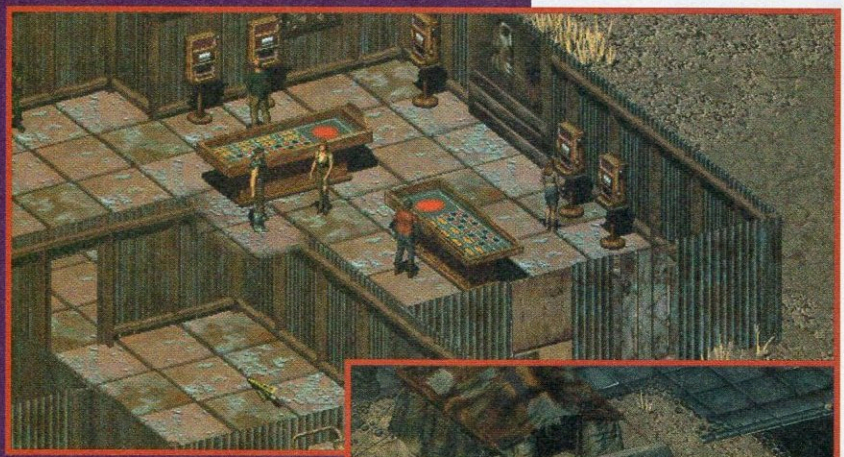


Fallout

Fallout

Éditeur : Interplay
Prix : env. 330 F. en V.F.
Config. : P75, 16 Mo de RAM, CD-ROM 8x, 200 Mo disque dur

Qu'il fait bon retrouver un vrai jeu de rôle ! Vous en avez marre de ces jeux en 3D sans scénario et sans intrigue ? Ras-le-bol de vous faire atomiser parce vous n'êtes pas un pro de la souris ? Vous préférez la stratégie aux combats frénétiques ? Fallout est fait pour vous !



Il est en effet de plus en plus rare de pouvoir se contenter d'une configuration modeste pour passer de bons moments. Pourtant Interplay a réussi un coup de maître, avec un jeu de rôle qui n'a pas vraiment de concurrents sur le marché. Les novices pourront commencer directement avec un des trois personnages existants, tandis que les habitués pourront créer leur personnage en détail (attributs, caractéristiques, points forts et faibles, etc.). L'aventure se déroule dans un futur post-nucléaire, alors que les survivants se terrent dans des villes souterraines ou vivotent à la surface, dans un monde dangereux, avec ses zones irradiées, ses mutants et ses gangs. Partant à la recherche d'une pièce essentielle pour la survie de votre cité, vous découvrirez petit à petit de nombreuses histoires parallèles, que vous pourrez explorer. On est en effet très loin d'une aventure linéaire, d'autant plus que selon vos caractéristiques, vos actes ou même votre sexe, les réactions des gens varieront complètement. Le jeu, vue selon une sorte de 3D isométrique, se déroule en temps réel, jusqu'aux combats. À ce moment là, on retrouve le classique (mais efficace) système par tours, avec une initiative qui définit celui qui agira en premier et des points de mouvements pour se déplacer, tirer, recharger une arme, utiliser un objet, etc. Avec de nombreux dialogues (en français), un scénario très riche, un monde varié et très détaillé, la possibilité d'être accompagné par des personnages rencontrés dans l'aventure, Fallout constitue une valeur sure.

Test prévu dans Gen4 N°106

NOUVEAU

home CINÉ VIDÉO

Tous les spectacles comme si vous y étiez

Home cinéma

Dossier : quels matériels ?
Où acheter ?
L'avis des pros

Avant-première

Les dernières révélations sur le DVD vidéo

Laser disc et K7 :

50 films présentés dans un guide exclusif

30 F seulement

chez votre marchand de journaux

dès le 15 octobre

NHL 98

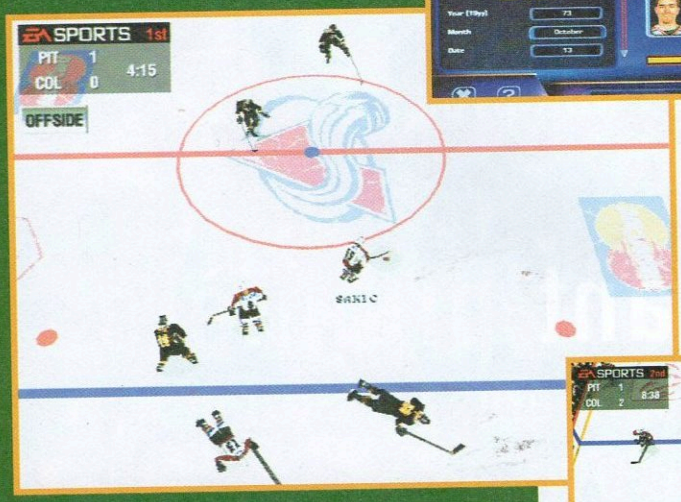
NHL 98

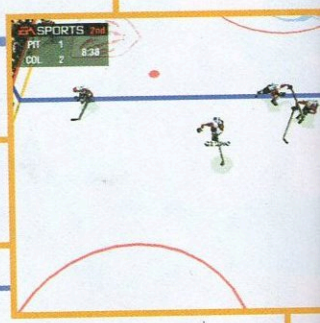
Éditeur : Electronic Arts
Prix : env. 350 F.
Config. : P90, 16 Mo, CD-ROM 2x, Win 95

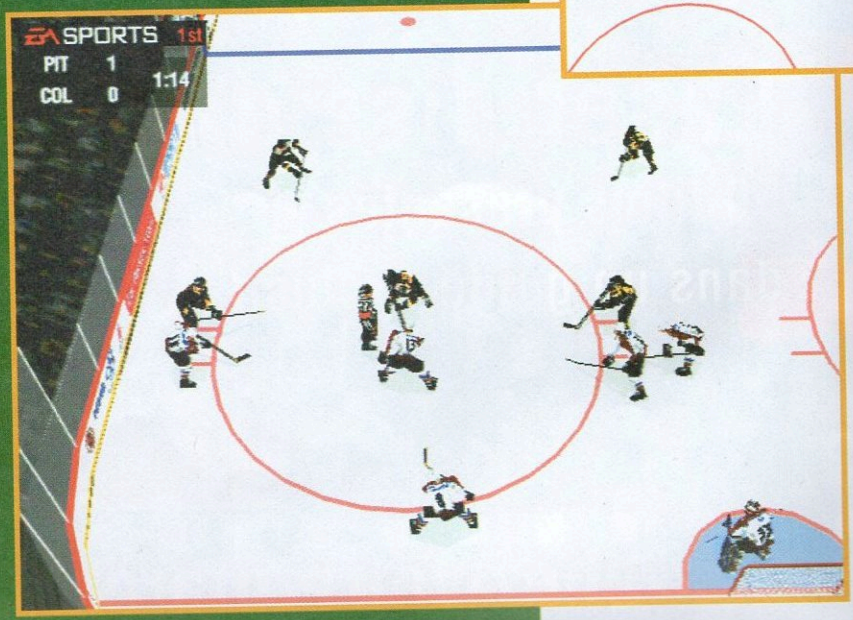
Le hockey sur glace est un sport aussi prisé en France que la chasse au Dahu. Il y a des adeptes, mais peu. Electronic Arts a décidé de nous faire changer d'avis avec un NHL 98 fabuleux et à la réalisation époustouflante. Et comme le temps est à la glace, ça tombe plutôt bien.

Les Plus...
- Fluide
- Animation
- Options

Les Moins...
- Grosse config.







Pourquoi sortir un jeu sur un sport somme toute assez méconnu et où une trentaine de zigues se gèlent les *arpions* tandis que si ça se trouve, dehors, il fait beau ? Et bien pour nous y initier pardi ! Et comme Electronic Arts maîtrise ses sujets sportifs d'une main de maître (l'extraordinaire série des NBA Live ou celle des Fifa, le Fifa 97 raté mis à part, vous le prouveront), rien de tel qu'un chef-d'œuvre sur le hockey pour que, aussitôt, les pingouins se mettent à chausser des patins. La présentation en vidéo plein écran sans carte est excellente et les menus sont clairs malgré une ribambelle d'options. Vous pourrez paramétrer chaque règle du jeu (agressivité, hors-jeu, etc.) à votre guise. Vous pourrez également regarder les innombrables statistiques concernant vos joueurs, votre équipe ou encore vous, tout au long de la saison. Une fois que vous aurez créé vos propres joueurs, lancez-vous à l'assaut des différents tournois, championnats ou matchs proposés. Les matchs, d'ailleurs, sont grandioses. Sous les cris d'un public en liesse, vous verrez évoluer vos splendides joueurs (3D parfaite avec, incrusté, le vrai visage du joueur). Les combinaisons de coups sont légion, les animations extraordinaires, bref, vous tomberez sous le charme. Alors on vous laissera découvrir seul que les joueurs sont pour une fois intelligents, lorsqu'ils sont dirigés par l'ordinateur. Seule condition : un ordinateur musclé pour avoir un rendu exceptionnel. Pas de doute, NHL 98 est sans doute le meilleur jeu de sport jamais réalisé. ●

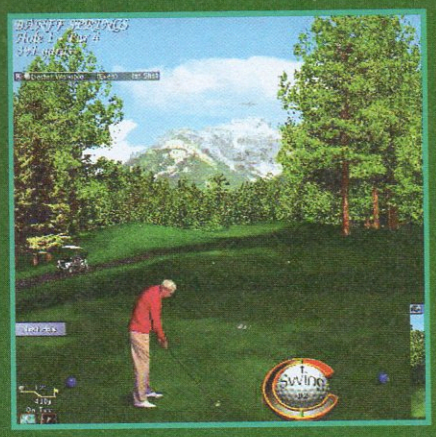
Testé dans Gen4 N°104/5 étoiles

Jack Nicklaus 4

Éd. **:** Accolade / ***Prix*** **:** env. 350 F.
Config. **:** P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Cinq parcours de 18 trous et trois golfeurs différents, voilà ce que propose Jack Nicklaus 4. Pour ajuster vos tirs, vous disposerez d'une flèche de direction et pour les effectuer, du système classique des simulations de golf (jauge graduée). Si les options sont nombreuses, on regrettera que peu de vues soient disponibles pour assister la préparation et suivre l'évolution des coups. Les décors et l'ambiance sonore sont réussis mais l'incrustation des personnages s'avère de moins bonne qualité que dans Links Ls. Les temps d'attente entre chaque trou sont également plus longs que dans ce dernier mais, en revanche, Jack Nicklaus 4 propose un éditeur de parcours bien pratique. À vous de voir ! ●

Testé dans Gen4 N°101/4 étoiles



Links Ls 1998 Edition

Éd. **:** Eidos / ***Prix*** **:** env. 400 F. / ***Config.*** **:** Pentium, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Dans cette nouvelle version de Links Ls, ce ne sont pas moins de quatre parcours et six golfeurs qui vous sont proposés. Vous pourrez ainsi pratiquer 72 trous selon six modes de jeu différents (entraînement, championnat, etc.). Pour une fois, l'incrustation vidéo du joueur ne gâche pas les décors et les animations de ce dernier sont bien réussies. Les professionnels se réjouiront de la pléiade d'options proposée (10 caméras !) et les écologistes, de l'ambiance naturelle qui ressort des graphismes et de l'environnement sonore. De plus, de nombreuses vidéos et des visites interactives de clubs prestigieux sont disponibles. Bref, cette version 1998 s'impose comme la nouvelle référence du genre ! ●

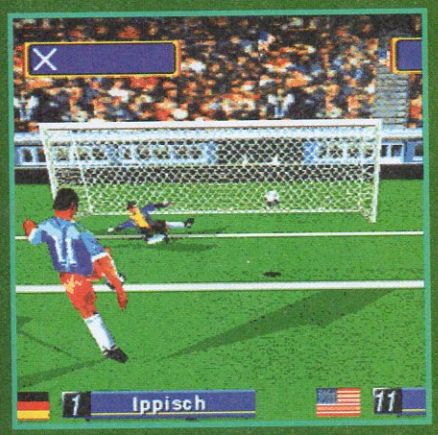
Testé dans Gen4 N°102/5 étoiles

World Football 98

Éd. **:** Ubi Soft / ***Prix*** **:** env. 300 F.
Config. **:** P75, 16 Mo, Win95, CD-ROM 4x

À l'approche de la Coupe du Monde, tout le monde y va de son jeu de foot. Cette fois-ci, Ubi Soft nous régale d'un World Football 98 très réussi. Avec une prise en main rapide et une excellente jouabilité, ce jeu ravira tous les amateurs du ballon rond qui sont excédés par les jeux trop difficiles où l'ordinateur vous colle un 10 à 0 sans prendre le temps de vous demander si la pelouse n'est pas trop grasse. 358 équipes, près de 6000 vrais joueurs répertoriés, des options à gogo, que peut-on demander de plus ? Des graphismes un peu plus réalistes, peut-être... Quoi qu'il en soit, c'est une valeur sûre pour les *foutcheballeux*. Alors sortez les crampons et lancez-vous à l'assaut des équipes adverses ! ●

Testé dans Gen4 N°103/4 étoiles



Worldwide Soccer PC

Éd. **:** Sega PC / ***Prix*** **:** env. 300 F.
Config. **:** P90, 8 Mo, Win95, CD-ROM 2x

Si les options de ce jeu de foot en 3D sont un peu minimales (48 équipes, trois stades, trois météos et peu de compétitions différentes), il n'en reste pas moins d'un réalisme époustouflant. Votre joueur se déhanche, feinte, talonne, ondule son corps au rythme de ses crampons instables, effectue des retournés merveilleux, des reprises de volées divines, des patates supersoniques, et j'en passe... comme à la télé ! Les gestes sont innombrables et les graphismes sont sublimes, un must pour ce qui est sans conteste le meilleur jeu de foot en 3D jamais réalisé sur PC. À deux joueurs, Worldwide Soccer PC deviendrait presque mythique. Mais attention, là où il n'y a pas de paddle, il n'y a pas de plaisir ! ●

Testé dans Gen4 N°102/4 étoiles

I-War

I-War

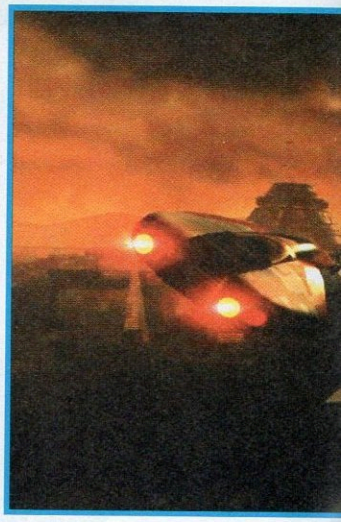
Éditeur : Ocean
Prix : N.C.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Venu du plus profond de l'espace, les Anglais de Particle Systems nous font redécouvrir les joies des simulateurs de combats spatiaux avec ce jeu étonnant, qui combine un réalisme poussé à la Elite, à un scénario digne d'un Wing Commander. De quoi faire un très grand classique !

Vous n'avez probablement jamais entendu parler de Particle Systems, et c'est bien normal, puisque I-War constitue leur premier titre. Pourtant ces développeurs ne sont pas des nouveaux venus, puisque certains d'entre eux ont participé à des jeux célèbres comme Warheads ou Subwar 2050. Une belle carte de visite ! Située dans un futur où l'être humain commence à essaimer dans toute la galaxie, cette expansion fulgurante pose très vite des problèmes réminiscents de notre histoire contemporaine. En effet, plusieurs colonies apprécient de moins en moins d'être traitées en simple vassal par le Commonwealth, qui régit tous les intérêts humains, soit les siens d'abord, à partir de notre bonne vieille planète bleue. Ces rebelles s'organisent rapidement sous le nom « d'Indies », et mènent une guérilla très active contre les intérêts du Commonwealth. Dans tout ce tumulte, vous incarnez le capitaine d'une corvette de classe Dreadnaught, chargé de faire régner l'ordre dans les systèmes pour le compte du Commonwealth.

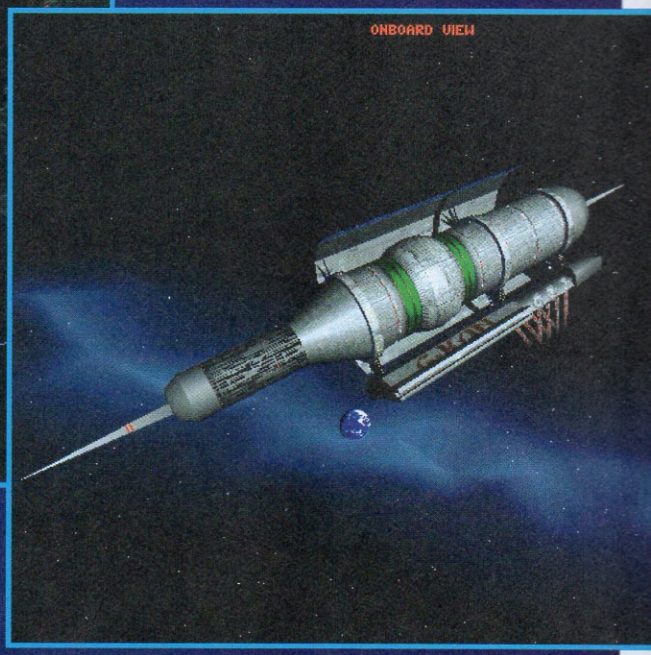
Pour appuyer le scénario, les programmeurs n'ont pas lésiné sur les moyens. La quarantaine de missions proposées est soutenue par de nombreuses scènes cinématiques dévoilant l'intrigue. En plus de la quantité, la qualité est au rendez-vous, chaque scène étant travaillée avec un soin extrême. Mais si les scènes cinématiques sont remarquables, le moteur 3D qui anime les scènes d'action est tout simplement époustouflant. Sur un simple P166 équipé de 32 Mo de RAM, la vitesse d'animation ne faillit pas malgré un affichage en 640x480 et 65000 couleurs. Et pourtant les effets ne manquent pas ! Les textures sont si précises qu'il faut s'approcher des objets de vraiment très près pour apercevoir le moindre effet de pixellisation, et on retrouve des effets de light-sourcing qui feraient pâlir certains jeux accélérés 3D. Le jour où Particle Systems sortira une version accélérée 3D du jeu, qui devrait être encore plus belle, parions qu'un bon nombre de mâchoires vont tomber sur le coin de nos bureaux d'ordinateur ! En plus d'être beau, I-War offre aussi un degré de simulation très poussé. Pour gérer au mieux votre corvette, vous devrez naviguer entre les postes de commandement, navigation, ingénierie et armement. Des modes de déplacement jusqu'aux différents modes d'autopilote, en passant par les subtilités de vos différents armements, rien n'a été négligé pour vous donner l'impression d'être au commandes d'un vaisseau complexe. Le pilotage en lui-même offre beaucoup de variations, et une fois que vous aurez maîtrisé les différents types de poussée de vos réacteurs, vous pourrez par exemple en vol « corrigé » lancer votre corvette à pleine vitesse, puis passer en vol « libre », vous permettant de modifier l'orientation de votre vaisseau sans changer de direction ! Ici encore, la richesse est extrême, et I-War est l'un des simulateurs spatiaux qui gère le mieux l'énorme inertie des corps dans le vide de l'espace. Malgré l'absence d'option multijoueur, ce jeu vous happera irrésistiblement dans l'espace intersidéral !

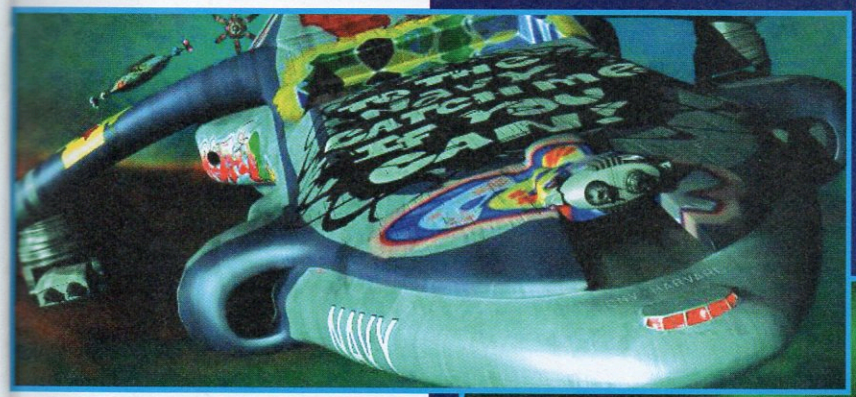
« Des cinématiques au moteur 3D, I-War est l'un des plus beaux simulateurs spatiaux. »



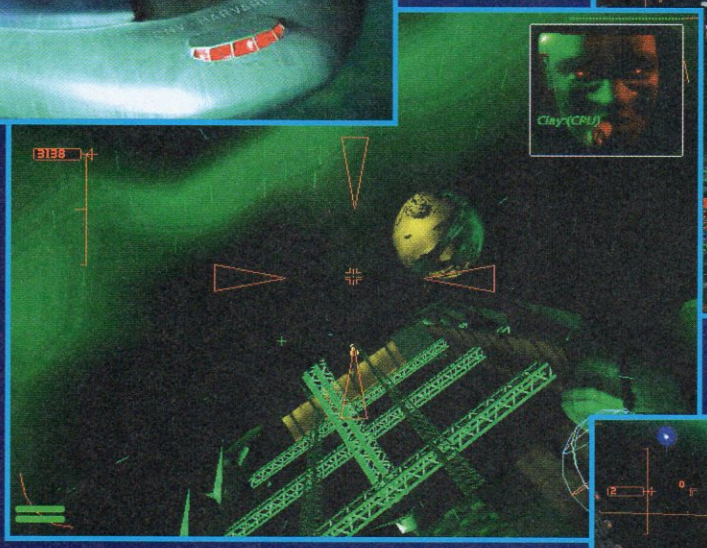
Test prévu dans Gen4 N°105

768
0
OWNERSHIP
RANGE
VESS
C0 DES IND 592 M
C1 DES NUV 20.7 KM
OWNERSHIP
DESTROYER
THRUSTER
751 M/S
DMG 64
ATT
THR
WEP
ULD
LLD
LDS
CAP
CRW
CPU
NAVTGT: UNDER NEW


ONBOARD VIEW



22 COM: DUBOIS > SIR, SIR, HAAS JUST SAID I COULDN'T HIT THE SIDE OF A
EGATRANSPORTER AT A HUNDRED YARDS.
CO-VIPERS
RANGE
NAVTGT: ----


3138
Clay(CRU)

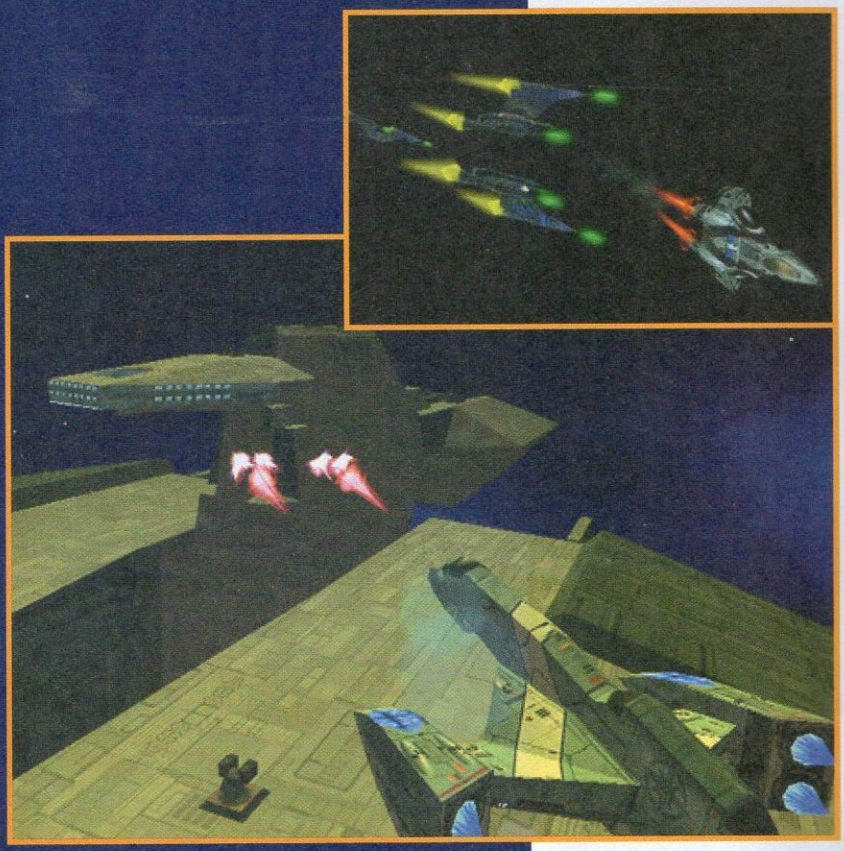
MAXWELL
RANGE
VESS
NAVTGT: MAXWELL

Wing Commander Prophecy

Wing Commander Prophecy

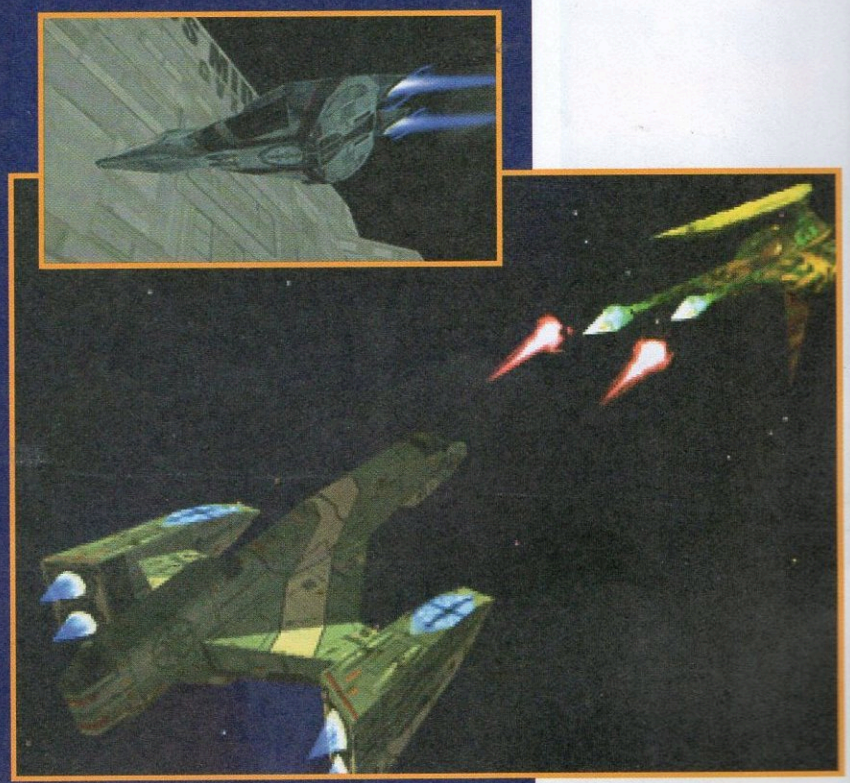
Éditeur : Origin/ Electronic Arts
Prix : env. 350 F. en V.F.
Config. : Pentium 166 ou P133 avec 3Dfx

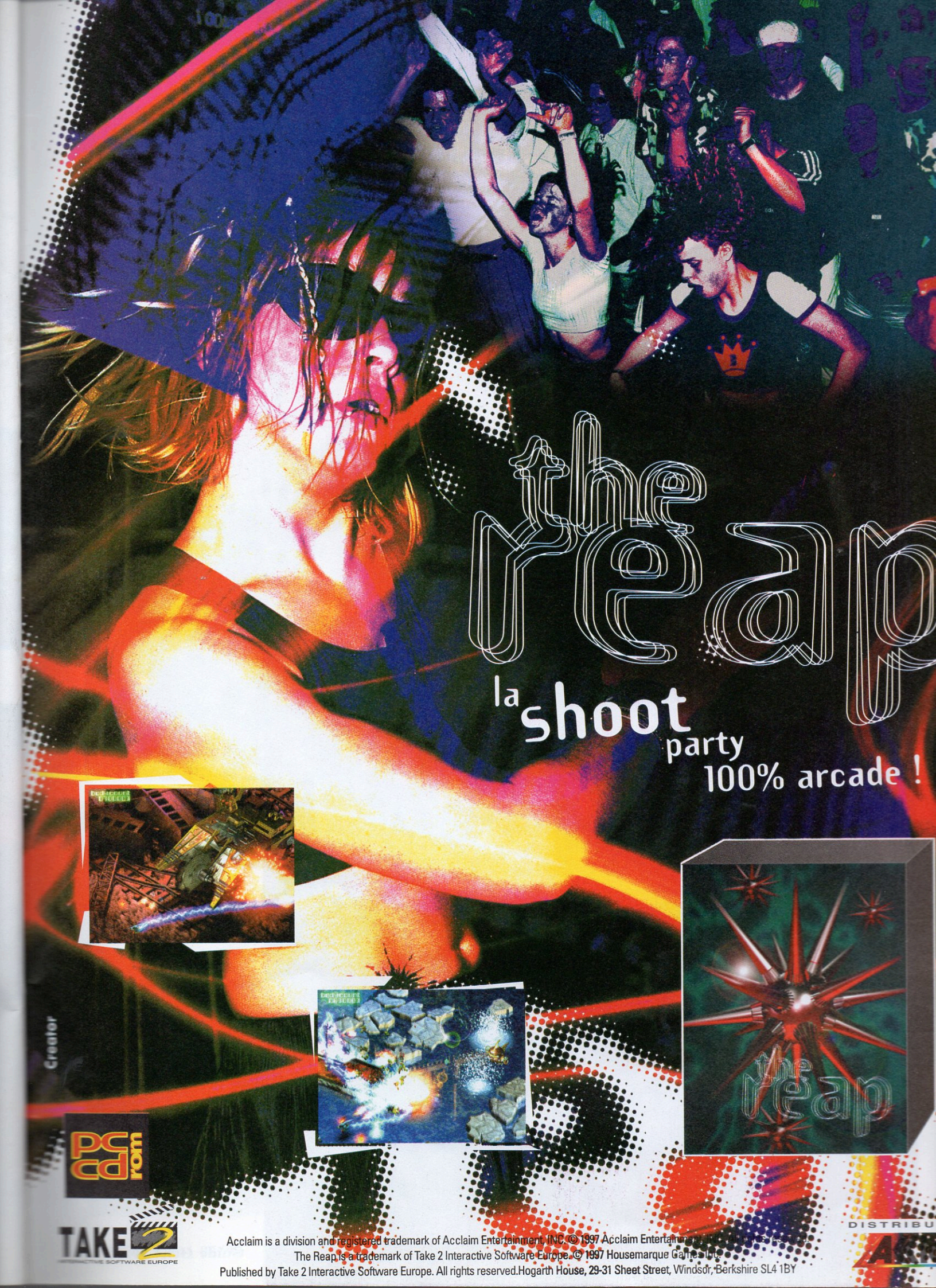
Pour le cinquième volet de la saga des Wing Co, Origin a mis le paquet, favorisant résolument l'intérêt du jeu sur les séquences cinématiques. Avec un nouveau moteur 3D, de nouveaux personnages et surtout une nouvelle race extraterrestre à combattre, le début d'une trilogie prometteuse !



Alors que vous en avez à peine fini avec ces maudits Kilrathis, l'humanité va devoir une nouvelle fois entrer en guerre contre une menace extraterrestre, une race d'aliens qui fait passer vos précédents adversaires pour de gentils Ewoks ! Pour vos nouveaux ennemis, Origin a fait tout simplement appel à Syd Mead, l'artiste génial derrière le look d'univers tels que ceux des films *Blade Runner* ou *2010*. Vous incarnez cette fois un tout nouveau pilote, qui va devoir faire ses preuves et prendre du grade tout comme l'avait fait Mark Hamill (Blair) dans les précédents épisodes. Vous retrouverez sous forme de nombreuses interventions vidéos quelques-unes des stars du précédent épisode (Tom Wilson, Mark «Skylwalker» Hamill ou Ginger Allen), mais aussi toute une pléiade de nouveaux venus. Cependant, ces séquences sont plus courtes, mieux utilisées, les développeurs ayant fait machine arrière sur le précédent WC4, où l'aspect «film» commençait à trop prendre le pas sur l'aspect «jeu» ! Le moteur 3D a lui aussi entièrement été révisé, pour une 3D plus fluide (supportant l'accélération 3D), beaucoup plus d'effets de lumière et toujours une ambiance sonore digne des films de SF les plus grandioses. L'aventure en solitaire, suit un cheminement en arborescence, les missions variant donc grandement selon vos performances (plusieurs degrés de réussite), et il sera possible de rejouer l'aventure différemment pour découvrir de nouvelles missions, de nouvelles séquences… En plus, vous pourrez jouer en réseau, avec de nombreuses missions spécialement étudiées pour cela… ●

Test prévu dans Gen4 N°106

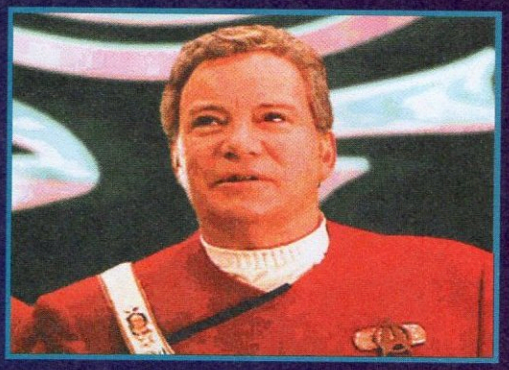



the reap
la shoot party
100% arcade !
the reap
Creator
pc cd rom
TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE
DISTRIBU
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, INC. © 1997 Acclaim Entertainment, INC. All rights reserved.
The Reap is a trademark of Take 2 Interactive Software Europe. © 1997 Housemarque Games Inc.
Published by Take 2 Interactive Software Europe. All rights reserved.Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY

Star Trek : Starfleet Academy

Star Trek : Starfleet Academy

Starfleet Academy d'Interplay est à ce jour le dernier soft tiré de la licence Star Trek. Qualitativement, par contre, il pourrait bien être le premier. Faisant la part belle au spectacle, il est aussi un vrai simulateur de vol à la complexité parfois vicieuse. Fascinant, capitaine...

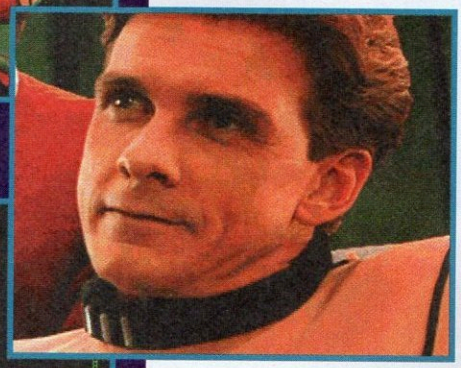


Éditeur : Interplay
Prix : env. 350 F.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, carte SVGA, CD-ROM 4x, 185 Mo DD

Même les géants ont commencé petits, c'est bien connu. Rejeton avoué de l'univers de Star Trek, Starfleet Academy vous permet d'entrer dans le vaisseau-école le plus coté de la galaxie. Mais il va falloir commencer au bas de l'échelle, en tant que simple cadet faisant ses classes. Rangez votre ego et ouvrez bien vos oreilles. Les bases du métier de capitaine vont vous être inculqués à grands coups de phaser et de torpilles photoniques dans un simulateur de vol dans lequel vous passerez le plus clair de votre temps. Et n'allez pas croire que cet aspect de virtualité au sein même du scénario mine l'intensité au jeu. C'est prenant et vous vous sentirez concerné. Les missions, d'abord simples, vont vite évoluer vers un véritable enfer stratégique. Tous les coups seront permis à vos ennemis sans scrupule issus, eux aussi, de l'imagination de feu Gene Roddenberry. Romuliens fourbes et Klingons belliqueux vont pimenter vos voyages, que vous secouriez un vaisseau en détresse ou escortiez une délégation d'ambassadeurs de Bételgeuse 13. Et même si ses déplacements pourraient vous le laisser croire, votre vaisseau n'est pas un chasseur mais un bâtiment énorme dont vous devrez tirer le meilleur parti pour vous en sortir. N'oubliez jamais que la diplomatie peut constituer votre meilleur atout face à l'adversité et qu'on attend souvent de vous une réponse fine à une question ambiguë. Bénéficiant de nombreuses vidéos dans lesquelles interviennent les acteurs de la série, Starfleet Academy peut sans complexe prendre place à côté de Wing Commander.

Les Plus...
- Ambiance prenante
- Rendu 3D réussi
- Le son ! Et la musique !

Les Moins...
- Les bons sentiments
- Missions sibyllines
- Vaisseaux identiques



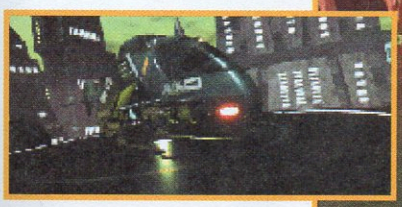
Testé dans Gen4 N°104/4 étoiles

Éditeur : Psygnosis
Prix : env. 200 F.
Config. : P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D

G-Police

G-Police

L'hélicoptère étant actuellement l'engin idéal pour mater les révoltes urbaines, il est logique de lui trouver la même utilité au XXIIe siècle. Sauf que là, les émeutes sont composées de gros robots en colère et de sales petits vaisseaux peu avares de lasers !



Ah, comme il fait peine à voir le pilote de la pub de G-Police, diffusée en ce moment à la télévision... Oui, je sais, on a tué sa sœur, on lui marche sur les pieds : bouh la vie est trop injuste ! Et puis d'abord, on n'a peut-être pas assassiné sa frangine puisqu'elle a été retrouvée « suicidée ». Cependant, dans ce monde glauque où les tours pullulent et où les villes sont recouvertes d'un filet électrique, on se doute bien que les suicidés sont du genre à se tirer trois balles dans la tête après s'être ligotés dans une bétonneuse, surtout lorsqu'on est policier et que l'on a mis le nez là où l'on n'aurait pas dû !

Bref, dans G-Police, le joueur doit élucider la mort de sa sœur : en menant une enquête ? Mais non, tout simplement en nettoyant des zones entières de toute la racaille qui s'y promène en semant la pagaille. Pour mener cette mission à bien, on dispose d'un hélicoptère à turbines dépourvu d'hélice et équipé d'un arsenal complet. Toutes sortes de roquettes, missiles, canons lasers et autres bombes ne demandent qu'à faire des étincelles, de préférence au contact des mechwarriors, navettes, tourelles et autres adversaires futuristes.

Tournant sur un PC normal, G-Police est un jeu d'action, bourré de niveaux, qui demandera une carte 3D pour donner toute sa qualité graphique : à partir de là, il devient inutile de lorgner sur la version console puisqu'on se retrouve avec la même que sur PC !

Tout en 3D, magnifiquement animé, G-Police rassasiera les amateurs de sensations fortes grâce à une réalisation très soignée et à des explosions saisissantes.

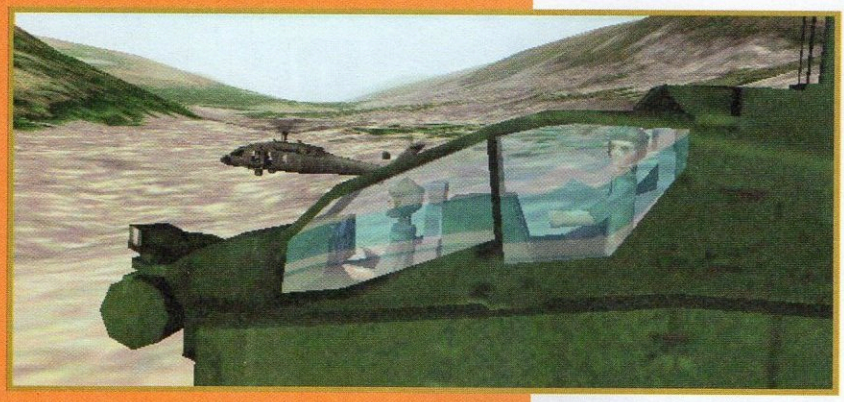
Test prévu dans Gen4 N°105

Longbow 2

Longbow 2

Éditeur : Electronic Arts
Prix : N.C.
Config. : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Le simulateur AH-64D Longbow représentait déjà ce qui pouvait se faire de mieux dans le domaine des simulateurs d'hélicoptères, mais loin de se reposer sur ses lauriers, Jane's Combat Simulations signe une suite détonante qui offre tout ce dont on avait pu rêver dans le genre !

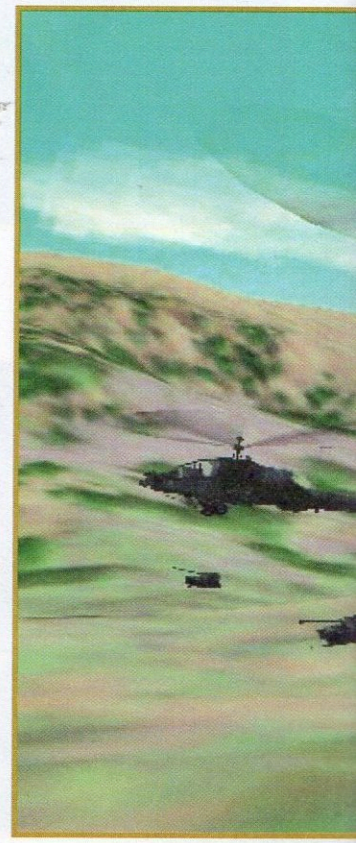


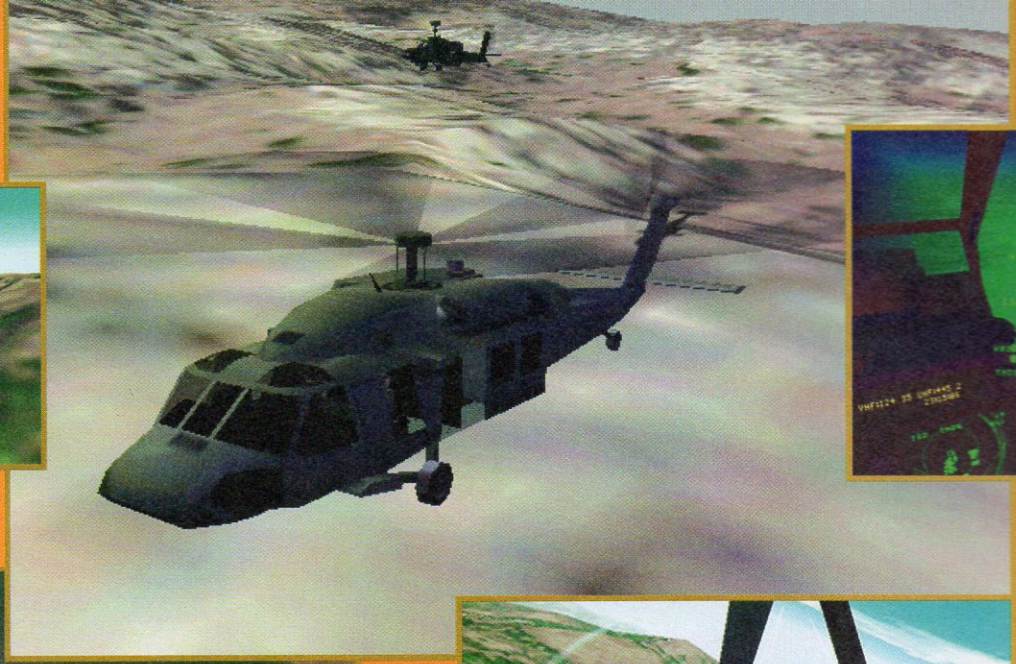
On savait qu'Andy Hollis et son équipe n'avaient pas l'intention de laisser leur Longbow dépérir avec le temps et l'arrivée de nouveaux concurrents. Un an après la sortie de l'add-on Flash Point Korea pour AH-64D Longbow, Jane's nous ressert un nouveau simulateur d'hélicoptère qui comprend à peu près tout ce dont les fans du premier jeu avaient rêvé. Dans Longbow vous pouviez piloter l'Apache. Maintenant dans Longbow 2 vous pouvez piloter 3 hélicos totalement différents et complémentaires sur le champ de bataille : l'Apache bien entendu, mais aussi l'hélico de reconnaissance Kiowa, et l'hélico de transport Blackhawk. Alors que les missions dans Longbow étaient *scriptées*, Longbow 2 offre deux campagnes totalement dynamiques, avec juste, de-ci de-là, l'ajout d'une mission spéciale *scriptée* comme le sauvetage d'un pilote abattu derrière les lignes ennemies. Vous aurez le choix entre la base d'entraînement de Nellis, dans le désert américain du Nevada, pour vous entraîner contre de l'armement russe ou américain, selon vos goûts, ou pourrez vous lancer dans un conflit de grande échelle en Azerbaïdjan. Et si vous voulez de l'action tout de suite, vous pouvez créer une mission rapidement en choisissant vous-même les paramètres et la difficulté.

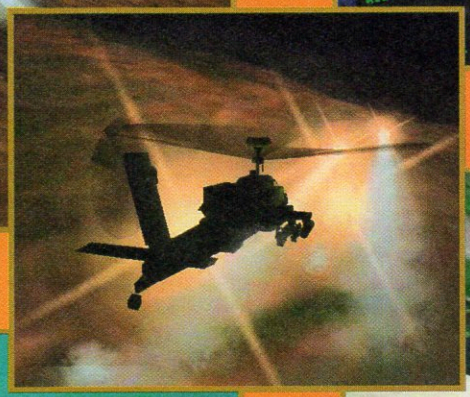
Mais, si vous débutez aux commandes d'un hélicoptère, vous pourrez aussi commencer par l'excellent Tutorial qui vous apprend pas à pas comment utiliser au mieux les capacités de chacun des trois hélicoptères, sans avoir à plonger le nez dans le manuel ! En mode Campagne, vous disposez d'une grande latitude pour gérer vos forces et créer vos plans de mission. Pour chaque mission vous avez quatre groupes d'hélicoptères différents, auxquels vous assignez l'objectif qui vous semble le plus approprié. Vous pouvez changer les routes à prendre, le type d'hélicoptère et son armement, et finalement choisir dans quel groupe vous voulez voler. Si vous aimez le réalisme extrême, vous pouvez choisir de limiter votre réapprovisionnement en armes et hélicoptères de rechange, ce qui signifie que si vous souffrez de trop nombreuses pertes, vous devrez voler sur trois pales en attendant le prochain convoi de réapprovisionnement ! En plus d'un système de campagnes copieusement amélioré, les développeurs se sont efforcés de donner au jeu des graphismes d'une beauté à couper le souffle. Si vous disposez d'une carte 3Dfx, attachez-vous solidement à votre chaise avant de lancer le jeu, car ça va décoiffer ! Le terrain, même si les arbres sont encore absents, est d'une complexité quatre fois supérieure au Longbow original, offrant ainsi encore plus d'aspérités de terrain où planquer votre Longbow en embuscade. Les effets de fumée, et l'allumage des fusées des missiles, sont tout simplement époustouflants et éclairent, la nuit, le terrain de manière dynamique. Évidemment, il vous faudra une bécane solide en plus de votre 3Dfx pour faire tourner le jeu en plein détail, du genre P166 ou P200 au minimum, mais apprêtez-vous alors à vivre l'expérience ultime en matière de simulation de combat !

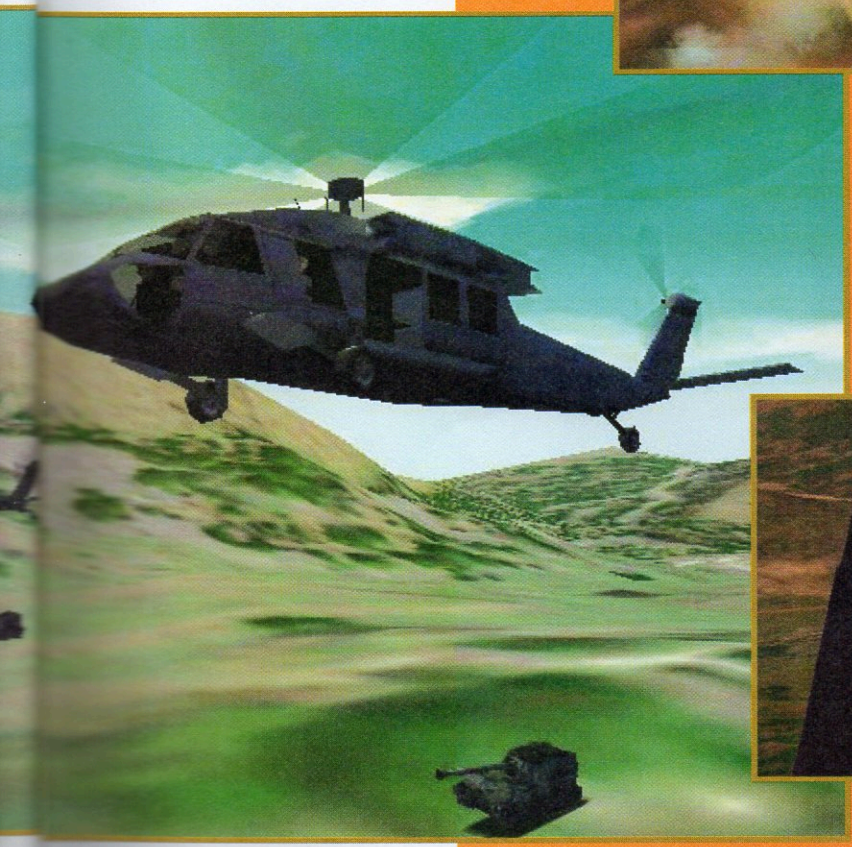
« Les campagnes dynamiques vous assurent des situations uniques à chaque partie. »

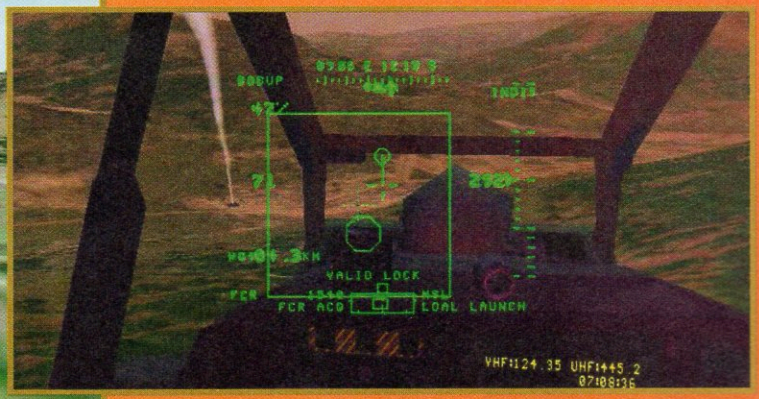
Test prévu dans Gen4 N°105









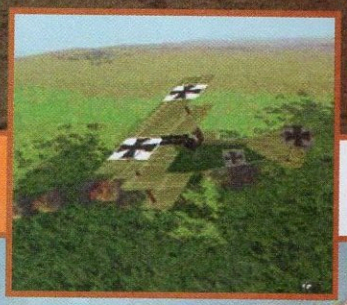

VALID LOCK
FCR ACQ
LOAL LAUNCH
VHF:124.35 UHF:445.2

Red Baron 2

Red Baron 2

Éditeur : Sierra
Prix : N.C.
Config. : P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

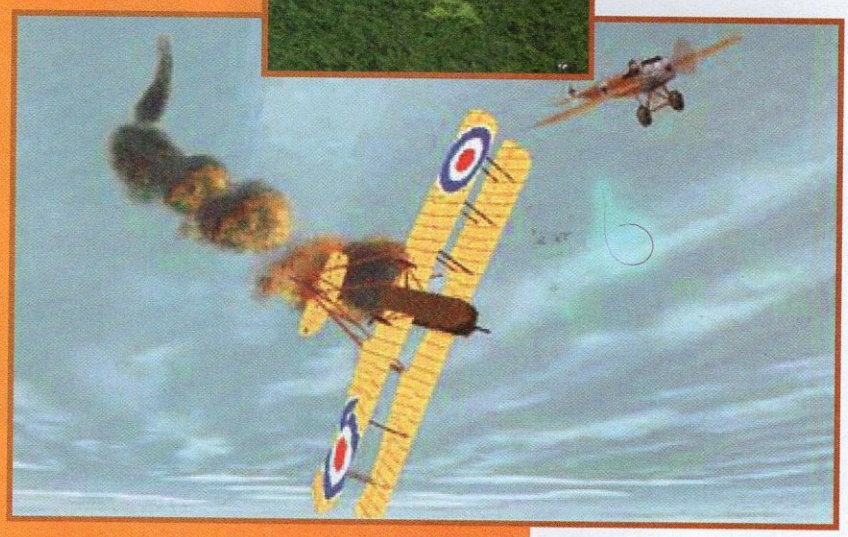
Avant de se lancer dans l'épopée de Red Baron il faut savoir une chose : l'espérance de vie des véritables pilotes de la Première Guerre mondiale était de deux mois. Le jeu se déroulant sur quatre ans, soit le joueur fait exception à la règle, soit il recevra une couronne de fleurs !

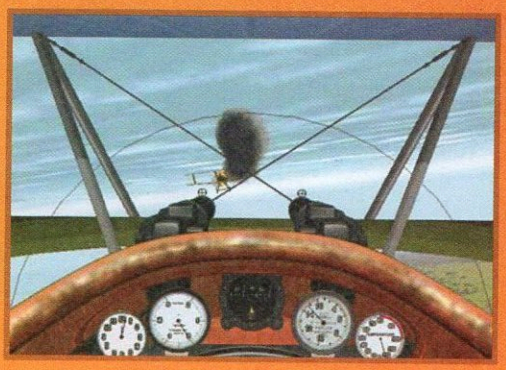


Cela faisait pas mal de temps qu'un simulateur de vieux coucous n'était pas sorti. Et en plus, il ne s'agit pas de n'importe lequel mais de la suite de Red Baron qui avait fait date en son temps. C'est donc avec impatience que l'on attend de pouvoir reprendre les commandes d'un Sopwith Camel ou d'un autre biplan.

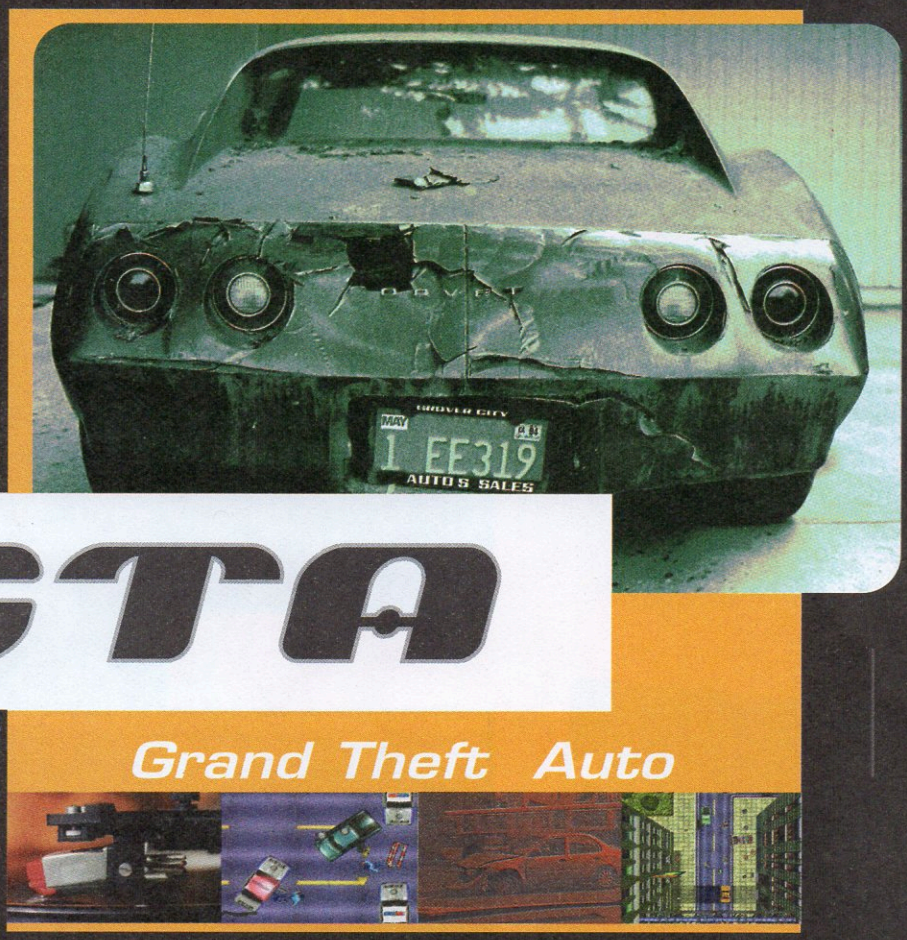
Bien que l'innovation graphique ne soit pas au programme (le jeu ne supporte pas les cartes accélératrices 3D et se contente de textures assez communes), la reconstitution historique est quant à elle réussie grâce à une grande liberté accordée au pilote. En plus d'une campagne dynamique pouvant être jouée du côté allemand, américain, français ou anglais, il sera en outre possible de changer d'escadron, de front et d'appareil (voir de repeindre le sien !). Évidemment, l'issue de la guerre est dans le manche des acrobates, et les missions qu'ils doivent accomplir sont souvent capitales (reconnaissances, escortes, interceptions, destructions d'objectif, etc.).

Afin de ne pas en finir trop vite avec le jeu, une option multijoueur et un éditeur de missions ont été intégrés. Il est même possible d'affronter d'autres vétérans sur le site Internet de Sierra : les meilleurs pilotes seront inscrits au tableau d'honneur avec leur nombre de *killed* correspondant.

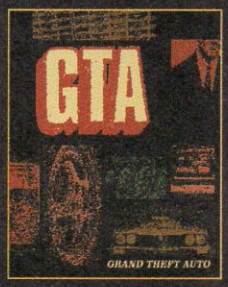




Test prévu dans Gen4 N°105



tant qu'à être un salaud
autant être le pire...



PC

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89* • http:/www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

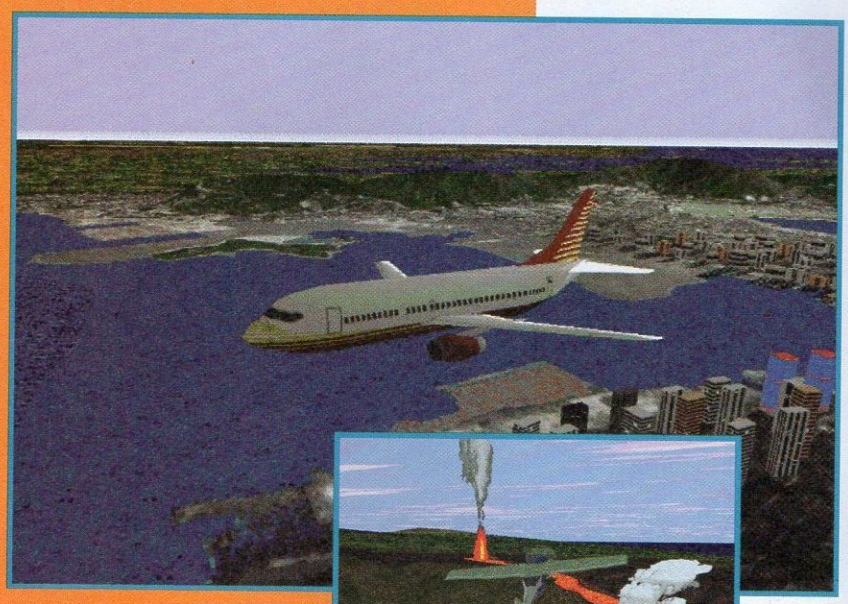
et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

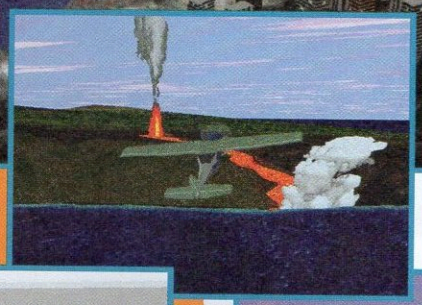
Flight Simulator 98

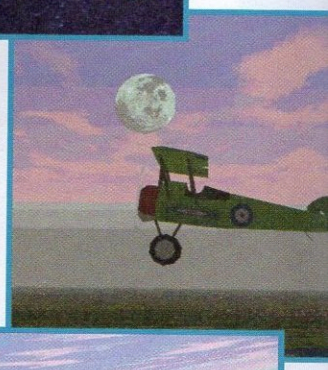
Flight Simulator 98

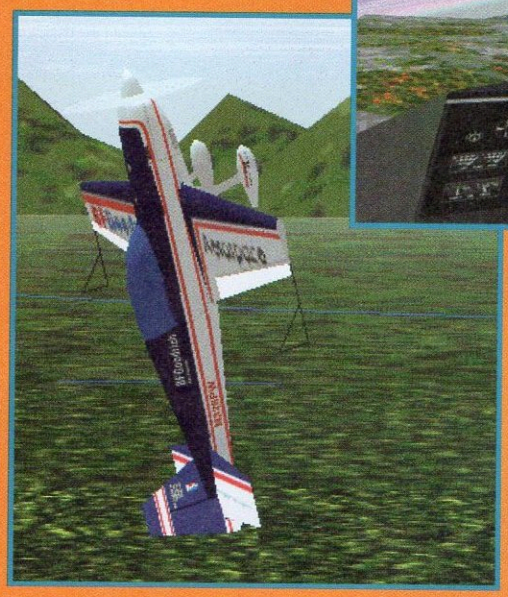
Éditeur : Microsoft
Prix : env. 370 F.
Config. : P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Après de multiples versions et add-on sortis au cours des dernières années, la nouvelle version de Flight Sim semble enfin être complète : le monde entier pour terrain de jeu, des modèles de vols plus réalistes qu'avant et un support carte 3D ! On peut décoller en toute sécurité !









Si on est l'heureux possesseur d'une 3Dfx, il est temps de dire enfin adieu aux gros pixels qui caractérisaient les graphismes de Flight Simulator, ainsi qu'à son animation légèrement poussive. Désormais, modernité aidant, le simulateur de vol le plus célèbre du monde peut se targuer d'être à la pointe des technologies : textures lissées, nombreux bâtiments en 3D, mode multijoueur par Internet, etc.

Flight Simulator s'est finalement refait une seconde jeunesse après une migration sur Windows 95 l'année dernière. Comprenant près de 3000 aéroports dans tous les pays du monde et huit appareils différents, ce produit-phare ravira les inconditionnels et éveillera peut-être des vocations chez des novices !

On appréciera l'arrivée de trois nouveaux engins : le Bell JetRanger, un hélicoptère très difficile à prendre en main, le Cessna Skylane 182S idéal pour les balades et le Learjet 45 et son modèle de vol hyperréaliste.

En plus d'un nombre impressionnant de défis et autres aventures, un instructeur enseignera les manœuvres de base ou de perfectionnement afin que tout le monde soit capable de faire face aux situations les plus variées.

Difficile de critiquer Flight Simulator, tellement les améliorations sont intéressantes et le plaisir de voler, intact. Tout ce que l'on regrette, c'est la tristesse des textures au sol et les temps de chargement *longuets*. Pour le reste, pas de déception notable, tout a été pensé pour donner aux pilotes virtuels confort et sensations !

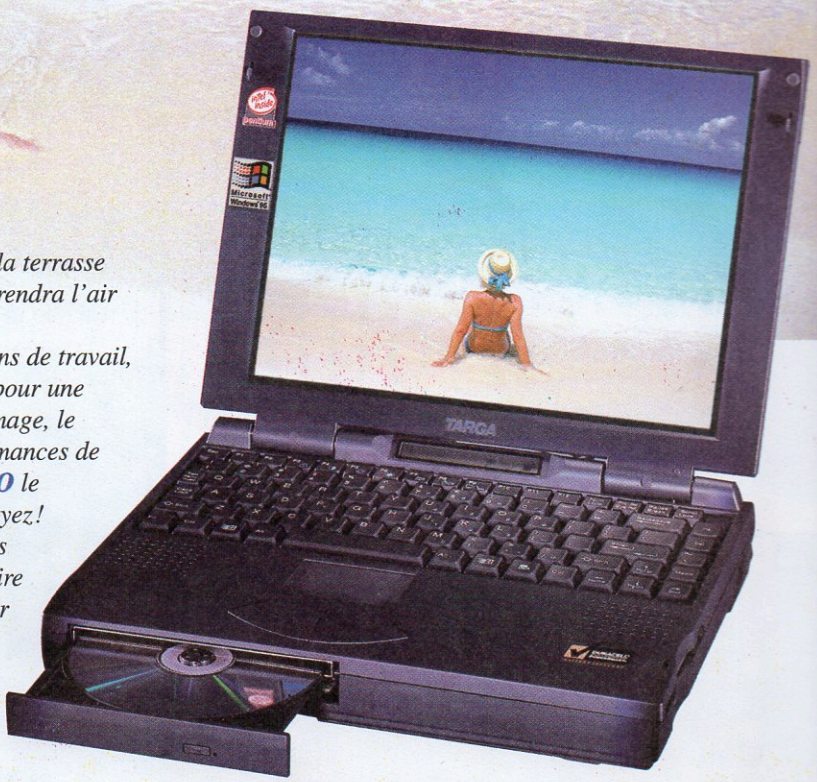
Testé dans Gen4 N°104/4 étoiles

Les Plus...
- Modèles de vol
- Animation
- Nouveaux appareils

Les Moins...
- Textures
- Lent sans carte 3D

S.A.M. / HAUFSCHILD

Et si, pour une fois, vous changiez d'air ?



*Que vous soyez sur une plage de rêve ou assis à la terrasse d'un grand Café Parisien, votre notebook **TARGA** prendra l'air avec vous.*
*L'équipement multimédia digne des meilleures stations de travail, l'écran TARGA SVGA 12,1 pouces à matrice active pour une meilleure définition et une plus grande netteté de l'image, le processeur Intel Pentium® 133 MHz pour des performances de pointe garantissent au notebook **TARGA TN549 PRO** le confort d'utilisation dont vous rêviez, ou que vous soyez!*
*Les notebooks **TARGA TN549 PRO** sont tous conçus avec la même minutie et l'extrême précision nécessaire à l'assemblage des composants hauts de gamme pour obtenir le maximum de puissance.*
*Bien, entendu, de nombreuses options viennent compléter votre notebook **TARGA**, comme la mini-station d'accueil qui vous permettra d'utiliser votre notebook chez vous, confortablement installé avec votre clavier et votre moniteur!*

intel inside pentium® PROCESSOR

Avec les notebooks TARGA, vous êtes efficace et indépendant.
Alors, faites-vous plaisir… Changez d'air!

TARGA
Tomorrow's Office Today

Si vous désirez changer d'air rapidement, contactez nos revendeurs TARGA :

COLOMBIA, 32C av. Oudinot - 95340 JOINVILLE-LE-PONT - Tél. : 01 48 89 99 88 • PACA, 63 rue J.-J. Rousseau - 93200 SAINT-DENIS - Tél. : 01 48 27 23 84
PSI2000, 86 rue Maurice Bokanowski - 92600 ASNIERES - Tél. : 01 41 11 23 03 • TSB, 79 rue Jules Guesde - 59000 LILLE - Tél. : 03 20 74 66 02
EBA, 79 route de Bischwiller - B.P. 139 - 67500 HAGUENAU - Tél. : 03 88 93 36 33 • AQUITAINE INF, 280 av. du Médoc - B.P.17 - 33326 EYZINES CEDEX - Tél. : 05 56 57 42 00

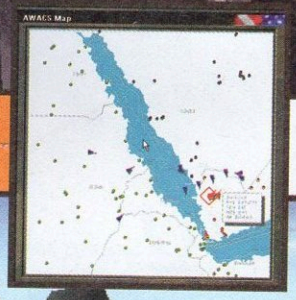
Les logos Intel Inside® et Intel Pentium® sont des marques déposées d'Intel Corporation. TARGA est une marque déposée de Actebis GmbH + Co.

F-22 Air Dominance Fighter

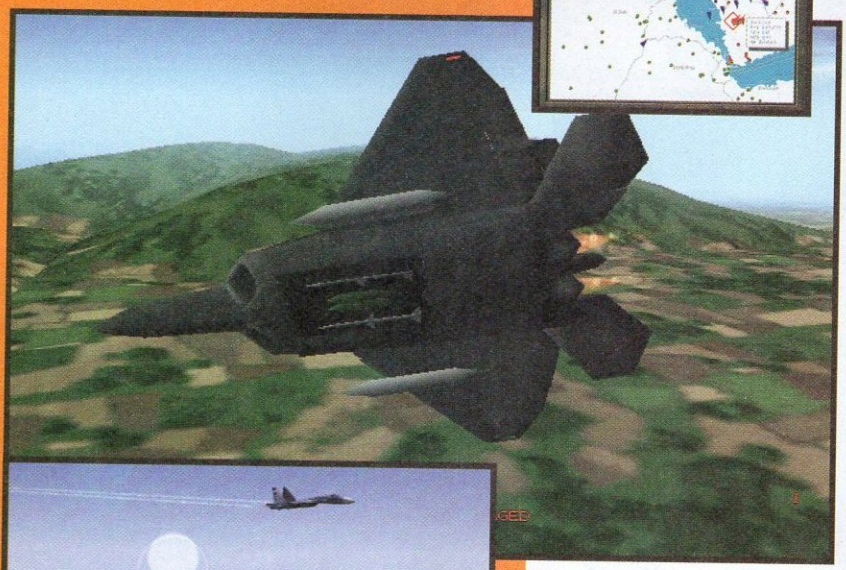
F-22 Air Dominance Fighter

Éditeur : Ocean
Prix : N.C.
Config. : P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Alors que EF 2000 fait encore figure de leader dans le domaine des simulateurs de combat aérien, DID porte la barre encore plus haut avec F-22 ADF. Forts de leur grande expérience dans le domaine, les développeurs anglais nous offrent un jeu encore plus près de la perfection !



Bien que le sujet du F-22 semble maintenant usé jusqu'à la carlingue, DID réussit là un tour de force en imposant sa vision du fameux chasseur américain par rapport à ses nombreux concurrents. D'une part, même si la campagne dynamique n'est pas introduite avant l'add-on Total Air War, l'environnement de combat présente une richesse étonnante. Le théatre se déploie sur près de 5 millions de km² couvrant tout le golfe Persique. Dans les cieux, les combats sont encore plus réalistes, les avions pilotés par l'ordinateur évoluant selon 6 degrés de liberté. Au sol, la guerre terrestre est entièrement gérée, ce qui faisait un peu défaut dans EF 2000. Le réalisme de la simulation a aussi été poussé à son comble au niveau des procédures de décollage, d'atterrissage et de navigation en général. Ajoutez à cela des communications utilisant plus de 10 000 mots différents, et un mode Awacs qui vous permet de gérer les missions au niveau tactique, et on s'y croirait vraiment !
Visuellement, F-22 est tout simplement le plus beau simulateur à ce jour. Les textures au sol sont variées et très réalistes, éclairées différemment selon l'heure de la journée, et les nuages prennent enfin leur consistance vaporeuse que les programmeurs ont, jusqu'ici, eu tant de mal à capturer. Mais attention, pour faire tourner cette merveille en plein détail il vous faudra une sacrée machine, du genre P200 avec 32 Mo de RAM et carte 3Dfx... au minimum ! Cela dit, une fois que vous en aurez pris les commandes, vous ne souhaiterez plus redescendre sur terre ! ●



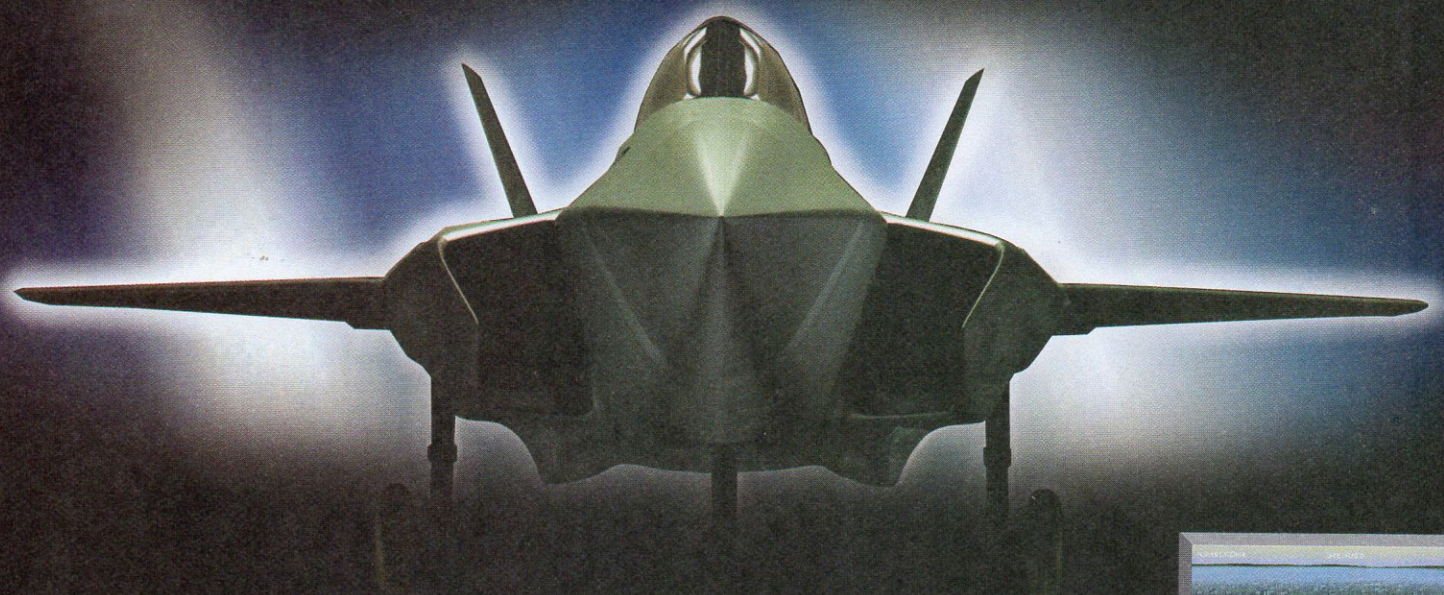
Les Plus...
- Le mode Awacs
- La beauté des graphismes
- Le réalisme de la simulation

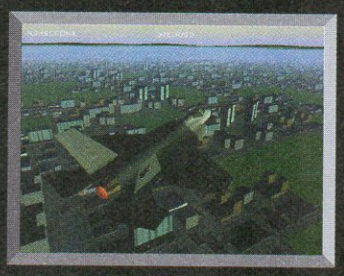
Les Moins...
- Pour grosses machines
- Pas de campagne multijoueur

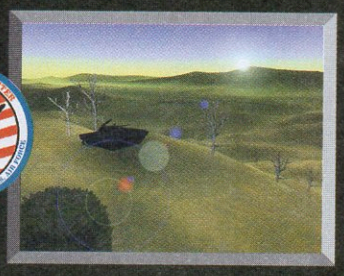
Test prévu dans Gen4 N°105

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF







La nouvelle génération de simulateurs de vols

Devenez pilote d'essai pour le plus grand projet militaire du Pentagone : Joint Strike Fighter.
Pilotez les 2 derniers prototypes de chasseurs furtifs américains de Boeing & Lockheed Martin.

- Un armement innovant issu des dernières recherches de l'industrie militaire américaine.
- Une nouvelle technologie fractale 3D la plus rapide jamais conçue sur PC (Config. min : Pentium 90sans carte 3D).
- Affichage en 64 000 couleurs sans limite de vision à l'horizon.
- 25 millions de Km^2 de terrains modélisés à partir de données satellites.
- 4 campagnes dynamiques où vous commanderez par liaison radio une escadrille de 3 chasseurs.
- Une simulation développée en coopération avec les ingénieurs de Lockheed Martinet Boeing.
- Compatible avec le joystick à retour de force "Sidewinder Pro™" de Microsoft™.
- 8 joueurs en mode réseau.

Innerloop. ©& ℗1997 Eidos Interactive.
All Rights Reserved

EIDOS
INTERACTIVE

Distribué par Eidos Interactive France
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
* 2,23 la minute.

Flying Corps Gold

Flying Corps Gold

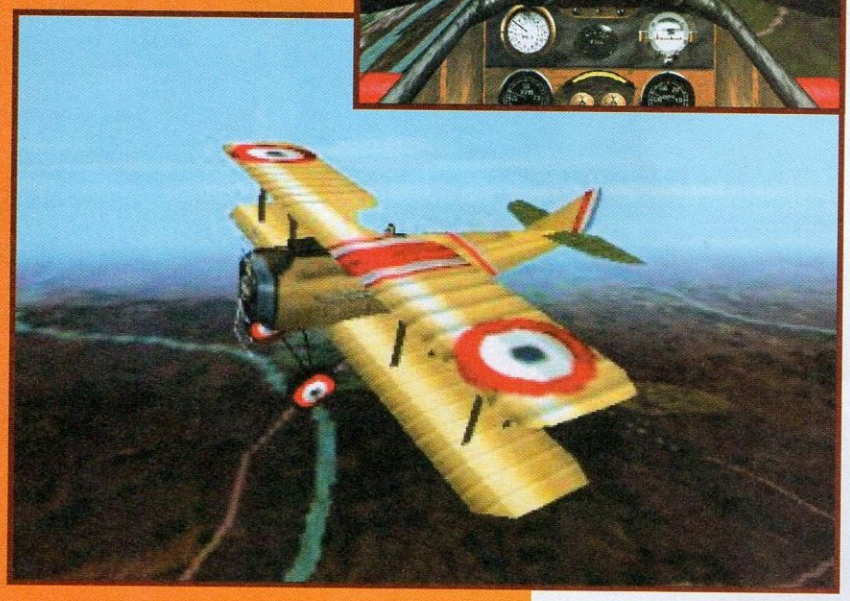
Éditeur : Empire
Prix : N.C.
Config. : P90, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D

Moins d'un an après la sortie de l'excellent Flying Corps, Rowan Software embellit encore son produit en ajoutant des options réclamées à cor et à cri par de nombreux fans du jeu. La version Gold du jeu vient juste à point pour concurrencer durement le fameux Red Baron 2 !

En attendant le baron rouge tant désiré de Sierra, qui fait pour l'instant plus figure d'arlésienne que d'aristocrate teuton, Flying Corps reste le meilleur simulateur de combat aérien de la Grande Guerre. Certes, ce titre lui est un peu acquis faute de concurrents, mais les six avions pilotables dans le jeu, allant du Sopwith Camel au Fokker DR.I, sont tous dotés d'un modèle de vol très convaincant. Dans son mode le plus réaliste, les pilotes virtuels peuvent apprécier toute la difficulté qu'éprouvaient les pilotes de l'époque à faire voler ces coucous asthmatiques et souvent imprévisibles. Dans ces conditions, abattre un avion ennemi devient un véritable challenge, mais au cours des quatre campagnes proposées, le jeu vous immerge avec succès dans l'ambiance d'un escadron de l'époque, où les tactiques aériennes en étaient encore à leur expression la plus simple et la vie des pilotes d'autant plus courte !

Flying Corps Gold ajoute de nouvelles options fort bienvenues. D'une part il fallait reconnaître que les performances du jeu sous Windows 95 laissaient pour le moins à désirer. La version Gold ajoute un support à diverses cartes accélératrices, comme les 3Dfx et Rendition, qui lui confèrent une vitesse d'animation impeccable en haute résolution, avec en prime des graphismes beaucoup plus beaux. Une nouvelle campagne, française s'il vous plaît, deux nouveaux avions pilotables et un éditeur complet de missions et campagnes, allongent encore la durée de vie du produit. Et pour couronner le tout, Flying Corps Gold propose enfin des options multijoueur. ●

Test prévu dans Gen4/N°105



1000 ans pour bâtir un empire,

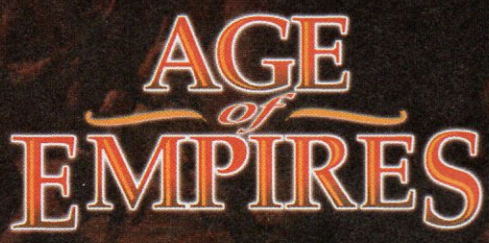
quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées (égyptienne, grecque, assyrienne...) et partez à la conquête du monde !
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre, négociez la paix, développez et exploitez vos ressources,

**vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.**

INTERNET GAMING ZONE

ENSEMBLE STUDIOS



Je participe aux DUO'S

Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/

Joint Strike Fighter

Éd. **:** Eidos / ***Prix*** **:** N.C.
Config. **:** P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

L'avantage des simulateurs de vol, c'est qu'ils permettent de piloter des avions qui n'existent pas encore ! C'est le cas du Joint Strike Fighter, qui ressemblera vraisemblablement beaucoup au F22. Comme c'est désormais l'usage, le support carte 3D est présent et assure à l'affichage une animation très fluide en haute résolution, même avec du monde à l'écran et sur petit Pentium. On appréciera l'I.A. et le rendu graphique simple mais efficace (les bâtiments et les arbres sont en vraie 3D, ainsi que les avions). Même s'il ne révolutionne pas vraiment le genre, on prend plaisir à jouer à JSF grâce à une instrumentation assez complète, au réalisme appréciable et à la campagne dynamique. Un bon simulateur. ●

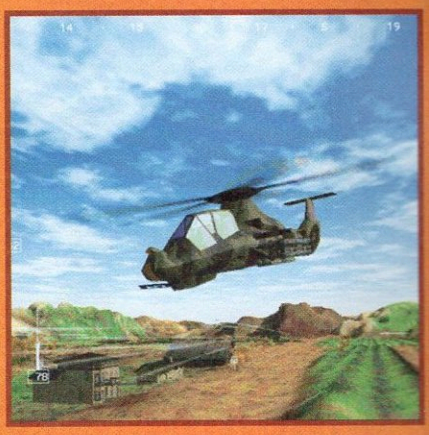
Testé dans Gen4 N°104/4 étoiles

Comanche 3

Éd. **:** Novalogic / ***Prix*** **:** env. 400 F.
Config. **:** P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x

La configuration exigée par Comanche 3 est sans doute aussi lourde que l'hélicoptère qu'on y pilote. Un Pentium 200 permettra effectivement de profiter presque totalement de sa réalisation splendide ainsi que du graphisme très soigné (presque photographique), et sans carte 3D s'il vous plaît ! On peut être sûr que les sensations seront au rendez-vous ! Un pilotage pas trop sorcier à prendre en main, des missions assez difficiles et le plaisir du Comanche devraient suffire à rendre les amateurs du genre ivres de bonheur. Tout, des messages radio, aux explosions, en passant par le système d'armement et un mode multijoueur complet, contribue à rendre Comanche 3 réaliste et prenant ! On regrettera seulement qu'il soit réservé aux configurations de course, limite prototype ! À part ça, foncez… GeronimoooOOO ! ●

Testé dans Gen4 N°98 et 99/4 étoiles



Sierra Pro Pilot

Éd. **:** Sierra / ***Prix*** **:** N.C.
Config. **:** P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Alors que Microsoft est longtemps resté le maître incontesté de la simulation de vol civil, Sierra vient mettre son grain de sable dans la machine bien rodée de Flight Simulator 98 avec Pro Pilot. Similaire dans le concept à FS 98, Pro Pilot devrait offrir une aide en ligne encore plus poussée, et proposer des programmes d'entraînement complets pour apprendre aux néophytes les joies du pilotage. Vous pourrez survoler toute la planète à bord de cinq avions différents, deux Cessna Skyhawk ou CitationJet, et trois Beechcraft, Bonanza, Baron ou King Air. Le jeu devrait inclure plus de 3 000 aéroports fidèlement modélisés. On attend de voir si les modèles de vol pourront concurrencer ceux de FS 98. ●

Test prévu dans Gen4 N°106

Flight Unlimited 2

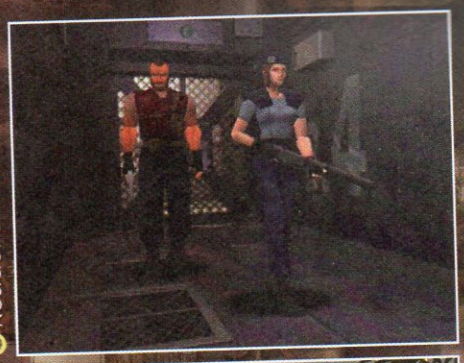
Éd. **:** Eidos / ***Prix*** **:** N.C.
Config. **:** P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Looking Glass passe des acrobaties aériennes du premier Flight Unlimited à la simulation de vol dans le deuxième volet. Contrairement à Sierra et Microsoft, qui couvrent toute la surface de la planète dans leurs produits respectifs, Flight Unlimited 2 se concentre sur la baie de San Francisco. Cela fait quand même près de 20 000 km² représentés avec un degré de précision inégalé. Cinq avions pilotables vous attendent, à savoir un Trainer, un Piper Arrow, un Beechcraft Baron, un P51D Mustang ou un Beaver Seaplane. Flight Unlimited 2 devrait offrir un environnement très réaliste, vous obligeant parfois à voler dans un trafic très dense, et donc à suivre les consignes de la tour de contrôle ! ●

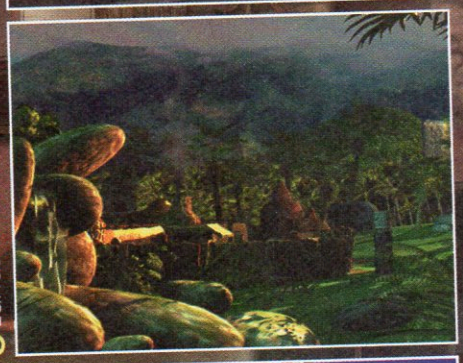
Test prévu dans Gen4 N°106

plus de 320 titres disponibles

PC / Mac Playstation



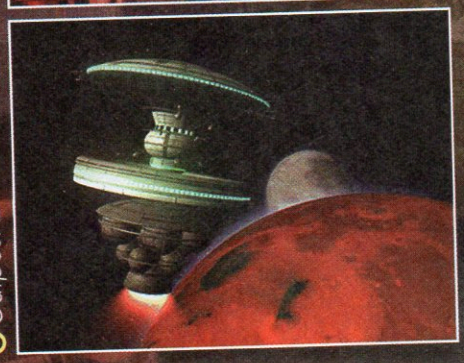
Resident Evil



Lands of Lore 2

Daytona USA Deluxe

Shadow Warrior



Outpost 2

CD-ROM sans CB ni chèque

Recevez les CD-Rom de votre choix chez vous, sous 48 h, sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous laissant votre adresse de livraison

Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... Pratique : vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

C&C Missions M.A.D. . Conquest Earth iF22 . Total Annihilation . Virtua Fighter 2 Monster Trucks . Extreme Assault . Titanic Dungeon Keeper . Le Monde de Sophie Aux Sources Bibliques de l'Art... etc

Lecteur CD-Rom Panasonic 24X IDE Lecteur CD-Rom Pioneer 12X SCSI int Sound Blaster AWE64 PNP Gold . Maxi TV Vidéo PCI . Maxi Sound 64 PNP Home Studio . Joystick Wingman Logitec . etc

Nouvelle rubrique Hardware

Dispo 3617

* la durée de la communication dépend de l'article

H3L - RC 393307855

Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de **-10 %** sur un second CD-ROM.

-10% + -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à **- 50 %.**

-50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

8 Le Club en direct...

- **PAR MINITEL** 3615 CECD
- **PAR TÉLÉPHONE** 0 836 670 505
- **ET SUR INTERNET** http://www.cdclub.com

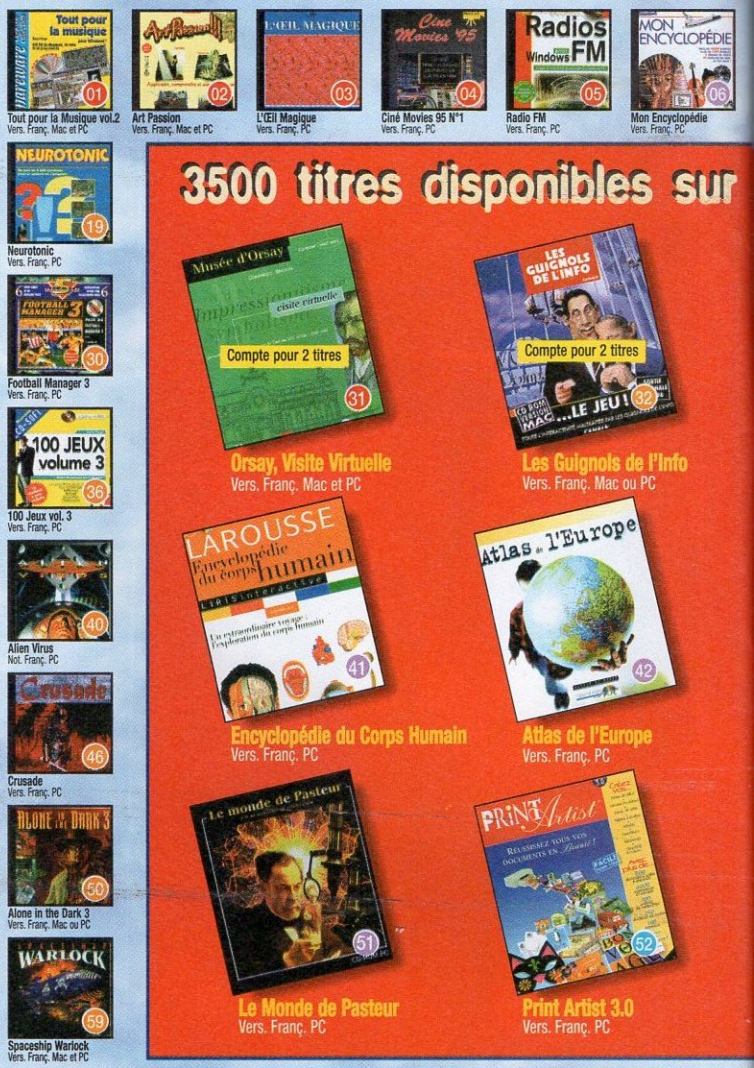
9 Une hot-line technique

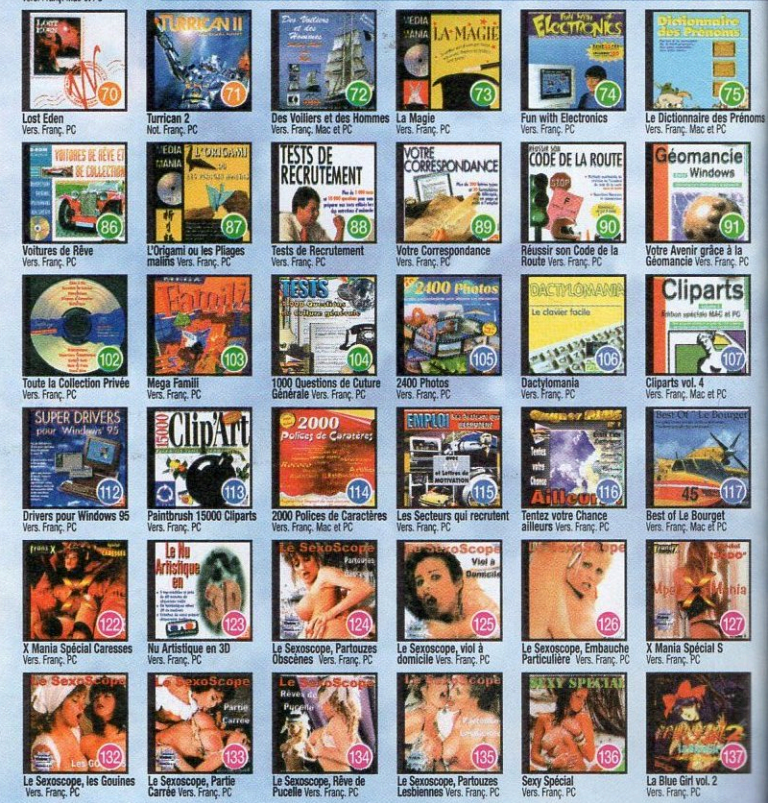
Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

3500 titres disponibles sur





bienvenue au Club !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

07 Test de QI Vers. Franç. PC
08 Mitterrand 1916-1996 Vers. Franç. PC
09 Dictionnaire Vivant Multil. Vers. Franç. Mac et PC
10 Encyclopédie de la Sexualité Vers. Franç. PC
11 Les Formes et les Couleurs Vers. Franç. Mac et PC
12 Les Chiffres et les Nombres Vers. Franç. Mac et PC
13 Les Lettres et les Mots Vers. Franç. Mac et PC
14 Le Gros Crabe et ses Amis Vers. Franç. Mac et PC
15 Je découvre l'Ordinateur Vers. Franç. PC
16 La Belle au Bois Dormant Vers. Franç. PC
17 Le Grenier de Grand Mère Vers. Franç. Mac et PC
18 Les Plus Belles Fables de La Fontaine Vers. Franç. PC
20 Congo Vers. Franç. PC
21 Micro Machines 2 Vers. Franç. PC
22 First Samourai Vers. Franç. PC
23 Alien Odyssée Vers. Franç. PC
24 Bureau 13 Vers. Franç. PC
25 FX Figther Not. Franç. PC
26 Alien Carnage Not. Franç. PC
27 Burn Cycle Vers. Franç. PC
28 Ecstatica Vers. Franç. PC
29 Destruction Derby 2 Vers. Franç. PC
34 The Koshan Conspiracy Vers. Franç. PC
35 Crazy Car 3 Not. Franç. PC
37 F14 Tomcat Vers. Franç. PC
38 Predator 2 Vers. Franç. PC
44 L'Univers du Jeu Vers. Franç. Mac et PC
45 Raven Project Vers. Franç. PC
47 The Hive Vers. Franç. PC
48 Alone in the Dark 1 Vers. Franç. PC
54 Prisoner of Ice Vers. Franç. PC
55 A4 Network Vers. Franç. PC
60 250 Jeux Windows Vers. Angl. PC
61 Bad Mojo Vers. Franç. PC
62 Batman For Ever Not. Franç. PC
63 Cyberia Vers. Franç. PC
64 Day of the Tentacle Vers. Franç. Mac ou PC
65 Discworld 2 Vers. Franç. PC
66 Dragon Lore Vers. Franç. PC
67 Jeux d'Echecs 3D Vers. Franç. PC
68 Jeux de Mots Vers. Franç. PC
69 Little Big Adventure Vers. Franç. PC
76 Réalisez vos Plans d'accès Vers. Franç. PC
77 12 Cuisines du Monde Vers. Franç.Mac et PC
78 CV et Lettres de Motivation Vers. Franç. PC
79 Cartes Humoristiques Vers. Franç. PC
80 Aménagez votre intérieur Vers. Franç. PC
81 Horoscope Chinois Vers. Franç. PC
82 L'Art de la Vidéo Vers. Franç. PC
83 Réalisez vos Formulaires Vers. Franç. PC
84 Réalisez vos Invitations Vers. Franç. PC
85 Diplômes et Certificats Vers. Franç. PC
92 Les Pâtes et la Cuisine Italienne Vers. Franç. PC
93 La Gym Vers. Franç. PC
94 Mon Bacon Fleuri Vers. Franç. PC
95 Radio FM Vers. Franç. PC
96 Cyber Factory n°2 Vers. Franç. PC
97 Le CD de Noël Vers. Franç. PC
98 Ciné Movies N°2 Vers. Franç. PC
99 Cyber Factory N°1 Vers. Franç. PC
100 Réalisez vos Etiquettes Vers. Franç. PC
101 Virtuellement Vôtre Vers. Franç. PC
108 Organigrammes Vers. Franç. PC
109 3D Animation Vers. Franç. PC
110 2500 Textures Vers. Franç. Mac et PC
111 8250 Cliparts Vers. Franç. Mac et PC
118 X Mania Spécial 40 ans Vers. Franç. PC
119 X Mania Spécial Hard Extrême Vers. Franç. PC
120 X Mania Spécial Pénétration Vers. Franç. PC
121 Pulsions inter. avec Olivia Vers. Franç. PC
126 X Mania Spécial Lesbiennes Vers. Franç. PC
129 Le Sexoscope, Folie Anale Vers. Franç. PC
130 Le Sexoscope, Extrême Gang Vers. Franç. PC
131 Le Sexoscope, Jeux de God Vers. Franç. PC
138 Sexoscope Blond Vers. Franç. PC
139 Plaisirs Solitaires Lingerie Fine Vers. Franç. PC
140 Plaisirs d'Age Mûr vol.1 Vers. Franç. PC
141 The Return Vers. Franç. PC

Catalogue

83 Encyclopédie 98 Vers. Franç. PC

43 Dictionnaire Larousse Vers. Franç. PC

53 Time Gate, le Secret des Templiers Vers. Franç. PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 CD-ROM au choix** **49 F TTC** Chacun + frais d'envoi

39 Chaos Control Vers. Franç. PC
49 Alone in the Dark 2 Vers. Franç. Mac ou PC
56 Solar Crusade Vers. Franç. PC
57 Cyberspeed Vers. Franç. PC
58 Mean 18 Not. Franç. PC

+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée
INFONIE L'Internet + ...

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 30/06/98

3500 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Profes-sionnel · Science & Nature · Adultes

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 59963 Croix Cedex

H41197

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(les) CD-ROM que je choisis :

1er	2e
N°	N°
3e	4e	5e
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM**, (hors compte double), **je joins mon réglement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM**, (ou 1 CD-ROM compte double), **je joins mon réglement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM**, (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon réglement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM**, (ou 2 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon réglement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM**, (ou 3 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon réglement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)

93DL

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, (connexion illimitée)

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par autres intermédiaires vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129
SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél. 0.836.670.505

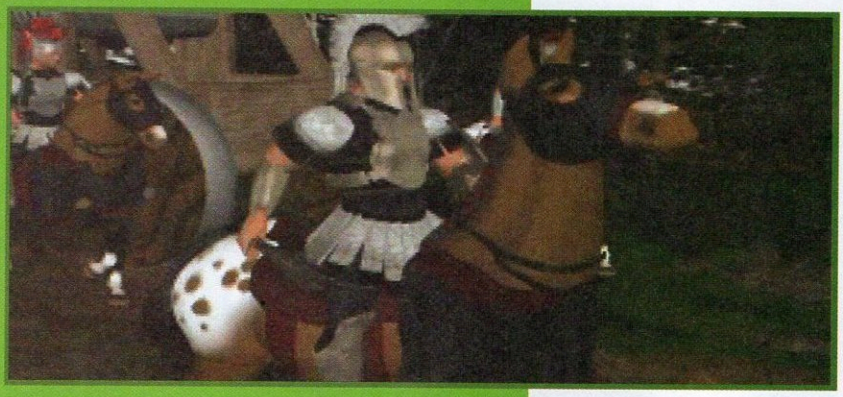
Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans réglement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98

Age of Empires

Age of Empires

Éditeur : Microsoft
Prix : env. 370 F.
Config. : P75, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95

Microsoft est plus connu pour ses systèmes d'exploitation que pour ses logiciels ludiques. Et bien cela risque de changer dans un proche avenir aux vues des produits que s'apprête à lancer la société de Bill Gates avec Age of Empires pour fer de lance de ce Noël 97.



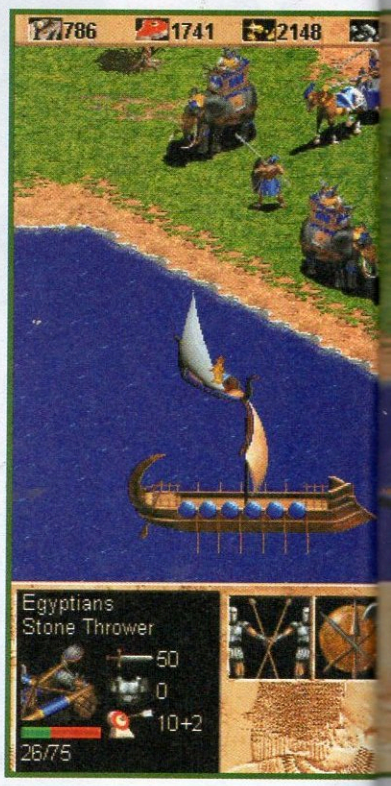
Comme beaucoup de ses concurrents, Age of Empires vous place à la tête de quelques unités de base qui vont devoir prospérer par la collecte de différentes ressources pour pouvoir soit résister aux ennemis, soit les détruire. Voilà ou s'arrêtent les similitudes entre ce magnifique produit et ses rivaux. D'abord de par la période abordée. En effet, Age of Empires ne vous place pas dans un contexte futuriste ou médiéval fantastique mais remonte jusqu'au début de notre histoire, voire de notre préhistoire puisque le joueur débute à l'âge de pierre. Il va devoir composer avec la topolographie du terrain, la disponibilité des ressources et le caractère belliqueux de ses voisins pour parvenir au but de sa mission. En jeu solo (car il est possible de jouer jusqu'à huit en réseau) quatre campagnes très progressives et très bien étudiées vous proposent de prendre en main la destinée de la civilisation égyptienne, grecque, babylonienne ou yamato. Au total ce ne sont pas moins de douze civilisations qui vous sont offertes ; perse, égyptienne, grecque, babylonienne, yamato (japonaise), assyrienne, hittite (turcque) , micéene (crétoise), phénicienne, shang (chinoise), sumerian (bonjour Conan) et choson (coréenne). Chaque civilisation possède des spécificités qui lui permettent d'être plus performante dans un ou plusieurs domaines particuliers (construction, unités militaires plus ou moins performantes ,ou carrément pas accès du tout à certaines, développement technologique, etc.). Comme précisé plus haut, vous commencez avec une civilisation au point zéro, c'est-à-dire à l'âge de pierre. Vous disposez d'un centre de village qui vous permet de créer des ouvriers. Ceux-ci peuvent engranger quatre types de ressources : de la nourriture (en récoltant des baies ou en tuant du gibier), du bois, de la pierre et de l'or et peuvent également construire des bâtiments. Pour passer aux âges supérieurs (outil, bronze et fer) il va falloir accumuler un certain nombre de ressources, l'accès à l'ère suivante vous offrant de nouveaux bâtiments (fermes, académies, étables, temple, etc.) et à de nouvelles technologies (armure de cuir, charrue, armure de fer, cotte de mailles, arc long, chariot de guerre, trirème de combat, système monétaire, alchimie…) si vous avez les moyens de les financer.

« Là où Age of Empires fait la différence, c'est par la qualité de ses graphismes. »

C'est donc à une course technologique que vous convie ce jeu qui, bien loin de Warcraft et Alerte Rouge au niveau guerrier ne vous autorisera en tout et pour tout que cinquante unités.

Mais là où Age of Empires fait la différence sur ses concurrents, c'est par la qualité incroyable de ses graphismes. D'une finition à couper le souffle, chaque unité, du paysan de base au char de combat égyptien en passant par l'éléphant de guerre et le vaisseau de guerre a été longuement travaillée. Même les cartes, en vue isométrique, sont nettement plus soignées que celles des jeux concurrents. Les seuls regrets que l'on puisse avoir sur ce jeu sublime qui continue à susciter des parties en réseau enflammées à la rédaction, c'est cette limitation un peu restrictive de cinquante unités et de ne pas pouvoir aller plus loin que l'âge du fer.

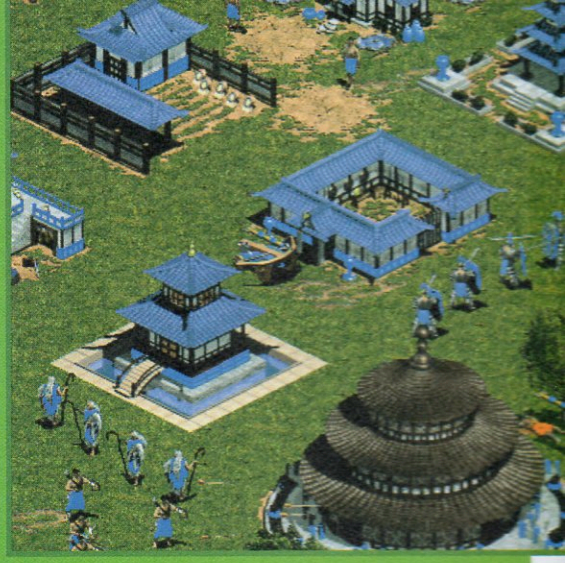
Testé dans Gen4 N°104/5 étoiles



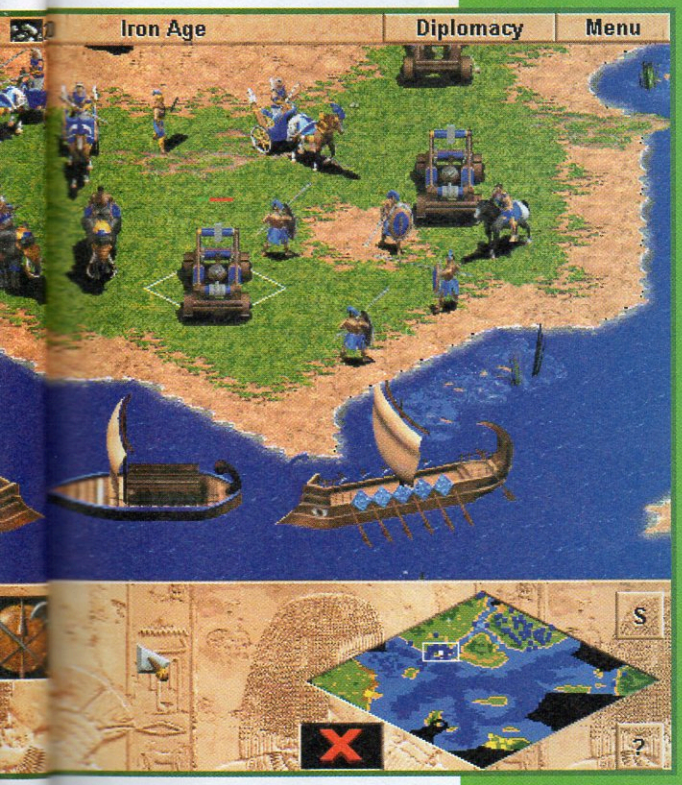
Les Plus…
- Réalisme graphique
- Prise en main
- Contexte

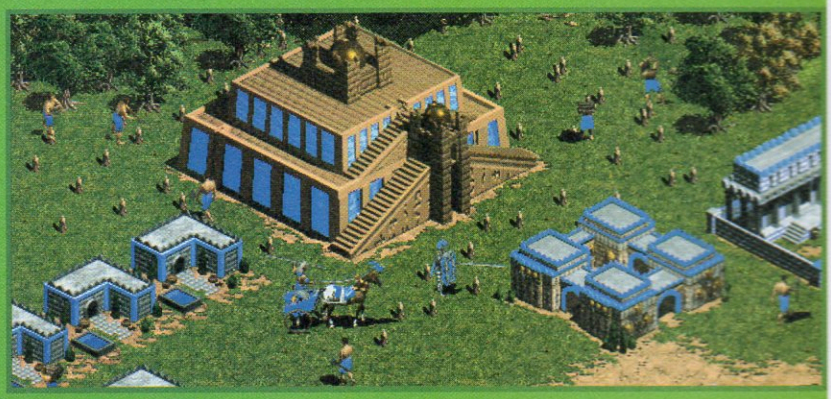
Les Moins…
- Lent sur grandes cartes
- Pas d'ordres de combat
- Autonomie des paysans

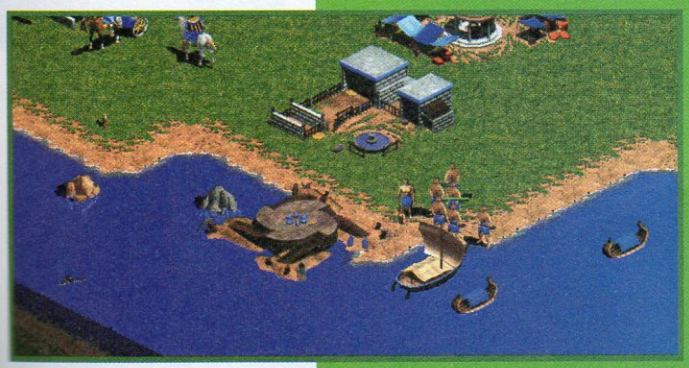
38
326
5284
1338
Iron Age
Diplomacy
Menu
Phoenician
Woodcutter
3
10
5/25

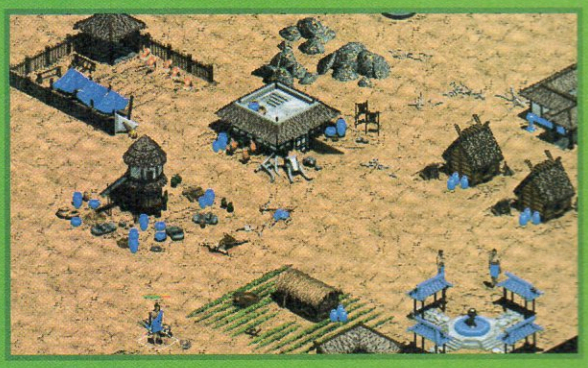


560
951
475
0
Bronze Age
Diplomacy
Menu
Egyptian
Short Swordsman
7+4
1+4
56/60


Iron Age
Diplomacy
Menu







Total Annihilation

Total Annihilation

Éditeur : GT Interactive/ Cavedog
Prix : env. 360 F.
Config. : P100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Windows 95

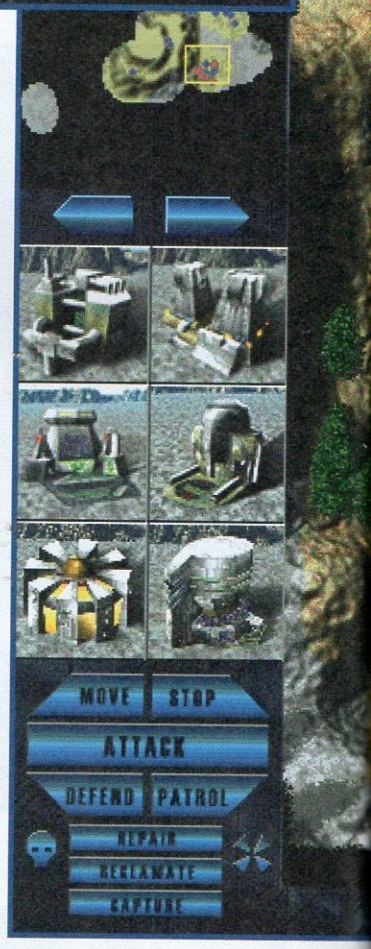
Depuis l'origine des C&C-like, nous n'avions jamais vécu une telle révolution dans le monde des jeux de stratégie en temps réel ! Total Annihilation est en effet le premier du genre à nous proposer un univers entièrement en 3D et, au regard de l'intérêt de jeu, ça change tout !

Difficile *a priori* de distinguer Total Annihilation de Warcraft 2 ou d'Alerte Rouge. À commencer par le scénario : deux factions d'unités robotisées (Arm et Core) qui s'affrontent pour la conquête de planètes «sensibles», voilà qui n'est guère original. Et il en est de même pour les principes de jeu puisque, à la tête d'une des deux factions en présence, vous allez devoir glaner des ressources (métal et énergie), construire diverses infrastructures, protéger votre base des attaques terrestres et aériennes, fabriquer des unités de combat, puis partir à l'assaut des bases ennemies... comme dans tout C&C-like qui se respecte. Bref, rien de vraiment nouveau sauf l'apparition de la 3D... mais ça change tout ! D'abord d'un point de vue esthétique puisque, si les unités n'ont pas la finesse graphique qu'on trouve par exemple dans Age of Empires, elles bénéficient d'animations truffées de petits détails qui rendent l'ensemble très attrayant (tourelles et canons mobiles). Ensuite, parce que les concepteurs ont parfaitement exploité les potentialités offertes par «l'innovation 3D». Ainsi, pour la première fois dans un jeu de ce genre, tout est effectivement géré en 3D ! Comprendre par là que vos unités agissent dans un environnement avec un haut et un bas... et une gravité entre les deux. Les unités terrestres gravissent les collines péniblement puis dévalent les descentes. Les tirs (directs, en cloche ou guidés) respectent les lois de la balistique, ceux-ci s'écrasant sur les reliefs qui leur font obstacles.

«Total Annihilation propose près de 150 infrastructures et unités différentes.»

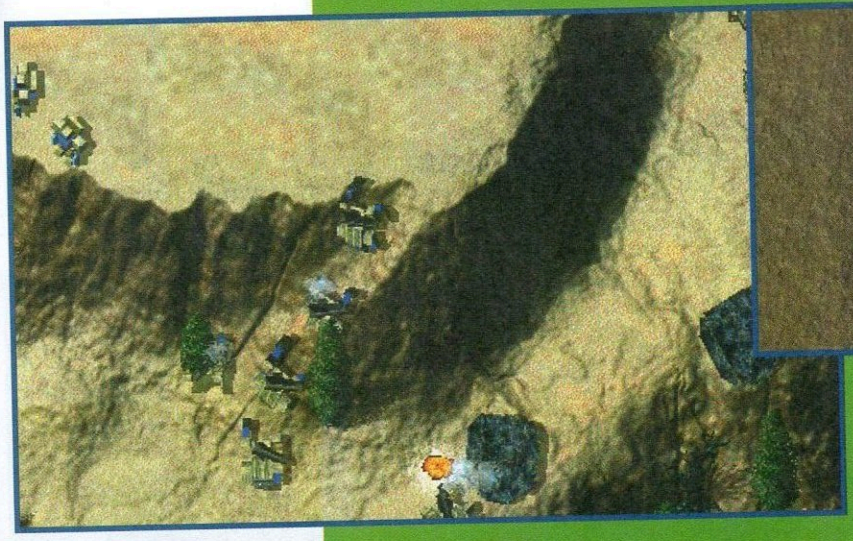
Et, pour la première fois dans un C&C-like, le champ visuel des unités n'est pas défini par un cercle dans lequel celles-ci voient absolument tout, mais par une «vraie» vision susceptible d'être arrêtée par une forêt, une colline voire un bâtiment. Plus difficile ? Même pas ! Pour compenser ce léger handicap visuel, les unités bénéficient d'une IA remarquable. Engagées dans un combat, elles s'avèrent même très efficaces : les avions bombardiers tournoient au-dessus des bases ennemies, passant et repassant pour lâcher leurs bombes, vos robots de combat se déplacent dès que leurs tirs sont bloqués par un obstacle (arbre, autre unité, etc.). Elles sont même tellement performantes en situation de combat que vous pourriez presque les laisser se débrouiller toutes seules et vous consacrer exclusivement à la dimension stratégique du jeu. Et de ce point de vue, il y a de quoi faire ! D'abord parce que chaque carte est immense et que vous devrez rapidement annexer et défendre un certain nombre de lieux stratégiques. Ensuite, parce que vous devrez tenir compte des spécificités de chacune des 150 (!) infrastructures et unités proposées pour mieux orienter vos défenses (tourelles, rampes de missiles, etc.) et constituer vos troupes (plutôt terrestres, aériennes ou navales ?). Bref, une richesse de jeu inégalée ! Alors en solo, lors des 50 missions proposées, c'est déjà génial, mais en multijoueur (jusqu'à 10 joueurs en réseau ou sur le Net), cela devient franchement extatique !

Testé dans Gen4 N°103/6 étoiles



Les Plus...
- Richesse inégalée
- Interface optimale
- Potentialités réseau

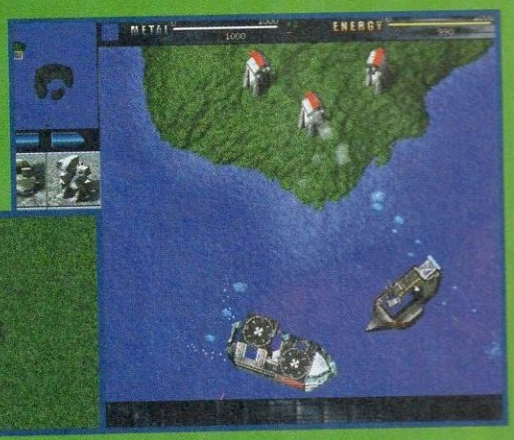
Les Moins...
- Missions classiques
- Pas d'éditeur de cartes
- Très peu d'enrobage



ENERGY

METAL
ENERGY
MOVE
STOP
ATTACK
DEFEND
PATROL

METAL
ENERGY


METAL
ENERGY

Dark Reign

Dark Reign

Éditeur : Auran/ Activision/Ubi Soft
Prix : env. 370 F.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 90 Mo sur le disque dur

Ce jeu de stratégie en temps réel australien ne démérite pas face à une concurrence pour le moins agressive (la taille de la rubrique stratégie parle d'elle-même). Il apporte son lot de nouveautés et respecte les impératifs du genre, mais s'adresse à des joueurs confirmés.

Dark Reign pêche peut-être par excès de zèle. À vouloir trop en faire, le joueur néophyte ne connaissant Alerte Rouge ni d'Eve ni d'Adam, risque d'y laisser son enthousiasme. Doté d'un scénario travaillé et de 12 missions qu'il est possible de finir dans l'un des deux camps proposés par le jeu (ce qui nous fait au final 24 missions), ce titre souffre d'une difficulté excessive en solo comme en mode Escarmouche (où le joueur peut affronter de un à sept adversaires gérés par l'ordinateur). La multitude d'options proposées, allant de la possibilité de paramétrer l'intelligence artificielle de vos unités à celle de créer des mouvements de troupes d'une incroyable précision, risque d'en laisser quelques-uns sur le carreau ! Le joueur confirmé sera bien entendu aux anges et le semi-débutant trouvera dans le mode Tutorial (système d'apprentissage interne au jeu) un allié de taille. Chaque camp possède des unités différentes ainsi qu'une technologie propre. L'un d'eux s'avère par exemple être un as du camouflage. La plupart de ses unités (les véhicules mais surtout l'infanterie) peuvent s'enterrer ou se « morpher » en buisson !

L'environnement géographique revêt une très grande importance, certaines unités étant freinées, voire bloquées par le relief ou un type d'obstacle (marais, forêts, rivières, etc.). Dark Reign est donc un jeu efficace et complet, comme le prouve encore la présence d'un excellent éditeur de carte et d'une option multijoueur permettant de réunir jusqu'à huit protagonistes sur une même carte. ●

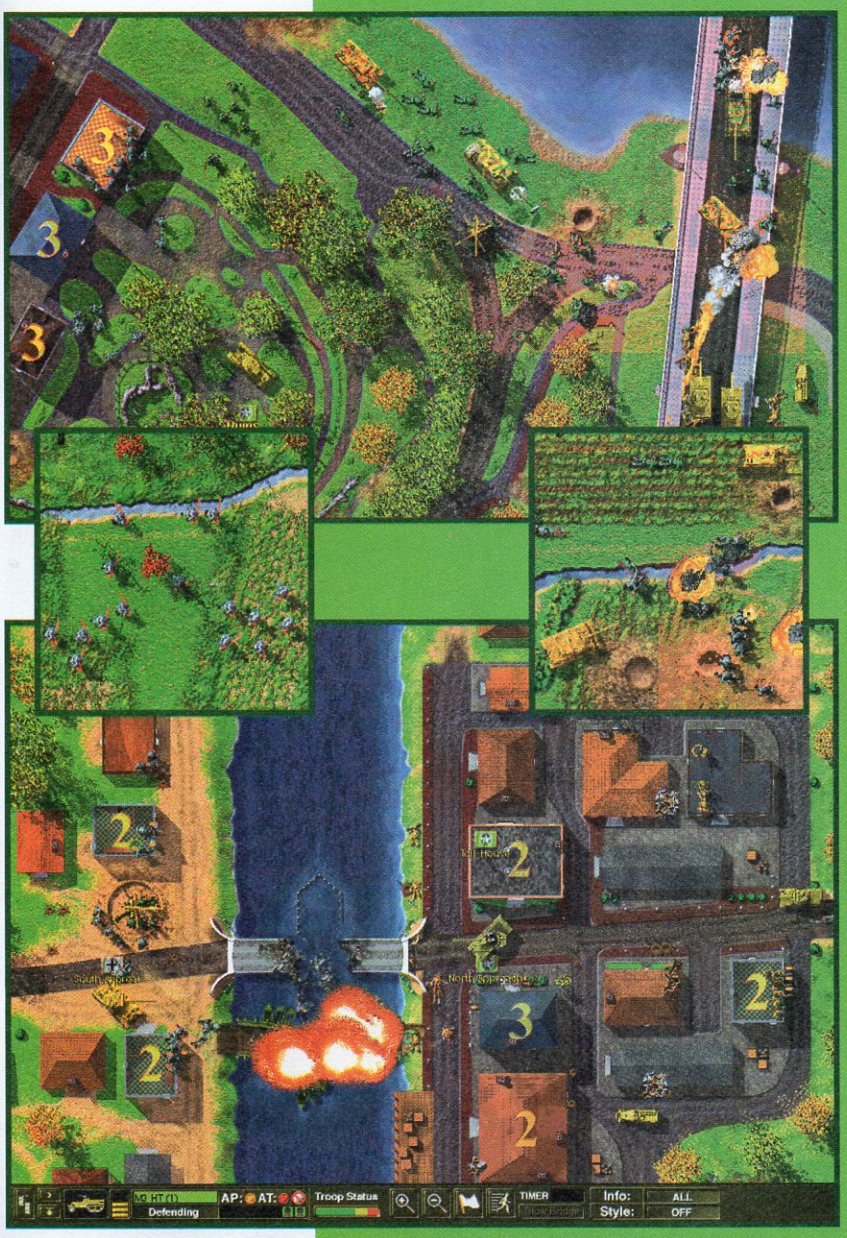
Testé dans Gen4 N°103/5 étoiles

Les Plus...
- Jeu solo scénarisé
- I.A. paramétrable
- L'ambiance sonore

Les Moins...
- Difficulté excessive
- Taille des cartes
- Peu d'unités

Éditeur : Microsoft
Prix : N.C.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x

Close Combat : Un pont trop loin



Après le bocage normand, Atomic Games et Microsoft portent le conflit en Hollande, où vous revivrez la grande offensive alliée pour tenter de prendre par surprise un pont traversant le Rhin. Cette suite de Close Combat ajoute une réalisation somptueuse à un concept novateur.

Close Combat 1 et 2 apportent ce qui n'a jamais encore été tenté dans le domaine du wargame, à savoir : simuler des combats conjuguant réalisme historique et gestion en temps réel. Un pont trop loin peut se jouer de différentes manières : vous pouvez combattre, du côté allié ou allemand, dans une bataille ponctuelle, participer à une opération mineure se déroulant sur plusieurs batailles, ou tenter une campagne complète où vous réussirez peut-être à changer le cours de l'Histoire ! En mode Campagne, vos troupes prennent de l'expérience et, si elles survivent, sont portées d'une bataille à la suivante. Mais en plus vous devrez gérer vos réserves, en gardant à l'esprit que si vous lancez tout de suite dans l'action ces troupes fraîches, elles risquent ensuite de vous faire défaut en cas de contre-offensive ennemie. Sinon, vous pouvez aussi créer des scénarios fictifs sur la trentaine de cartes disponibles, et plus de 130 unités représentées. Autant dire que vous n'êtes pas près d'en voir le bout !
Non seulement Un pont trop loin est plus varié que son prédécesseur, mais sa réalisation lui est aussi bien supérieure. Les cartes, dessinées à la main à partir de photos d'époque de la région, gèrent les différentes élévations du terrain, ainsi que les bâtiments à plusieurs étages. Les unités, entièrement animées, sont beaucoup plus lisibles. Enfin, l'interface est toujours aussi intuitive, se gérant entièrement à la souris. Ceux qui ont accès au Net devraient en plus apprécier les options multijoueur du jeu, très complètes. ●

Testé dans Gen4 N°105/5 étoiles

Les Plus...
- Le mode Campagne
- Les cartes superbes
- La variété des unités

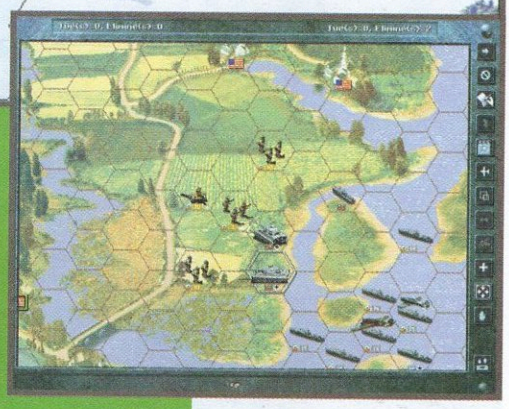
Les Moins...
- Peu lisible sur un petit moniteur

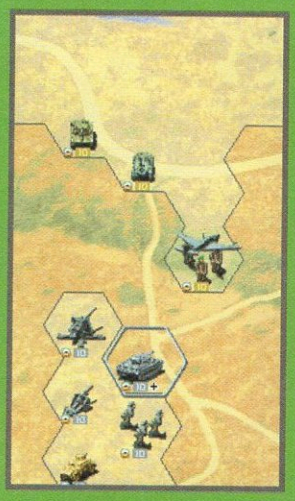
Opération Panzer

Opération Panzer

Éditeur : Mindscape/SSI
Prix : env. 370 F.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

Panzer General, Allied General, Bataille du Pacifique... que ce soit au niveau de l'esthétique d'ensemble ou des options de jeu, la série de wargames inaugurée par SSI il y a trois ans méritait un sérieux dépoussiérage. Et bien, avec Opération Panzer, c'est maintenant chose faite !





Ooh, n'exagérons rien, Opération Panzer ne rompt pas avec la philosophie des précédents titres de la série ! Il s'agit, là encore, d'un wargame en tour par tour doté d'un fort ancrage historique (Seconde Guerre mondiale) et, là encore, SSI nous prouve sa maîtrise du domaine puisque, des champs de bataille aux nombreux types d'unité disponibles, tout est « historiquement correct ». Outre cette dimension, on retrouve d'ailleurs dans Opération Panzer tout ce qui a contribué au succès de la série : unités augmentant en expérience, gain de points de prestige à chaque bataille victorieuse ou ville annexée (ces points pouvant ensuite être convertis en nouvelles unités), gestion des ravitaillements en munitions et carburant, prise en compte des intempéries, etc., l'amateur de wargame appréciera ! S'il connaissait déjà les précédents titres, il appréciera également qu'Opération Panzer ait bénéficié d'apports substantiels... à commencer par des champs de bataille beaucoup plus esthétiques (cartes aériennes retravaillées, vue isométrique) ! Pour le reste, cette fois-ci au niveau des principes de jeu, un cumul d'attaques sur une même unité a désormais de réelles incidences sur l'issue d'un combat, un tank peut tirer à plusieurs cases si aucun obstacle physique ne s'interpose entre lui et sa cible, les unités les plus performantes peuvent désormais accéder au rang de leader et obtenir alors des compétences hors normes (tir dévastateur par exemple)... bref, moult apports qui, sans révolutionner la série des « General », en relance sérieusement l'intérêt ! ●

Test prévu dans Gen4 N°105

DU NOUVEAU SUR LE 3617 POINTCD

Incroyable ! TOUS CES CD GRATUITS

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES

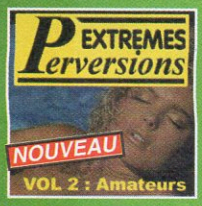
PLEASURE CD N°2
Avec le jeu "virtual casting" et la pipe du mois de Rafaella...

STARS NUES 1 &2
Les plus grandes Stars complètement nues !

GAGNEZ AU LOTO
Optimisez vos gains grâce à ces précieux utilitaires !

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES

P.E BONDAGE



P.E AMATEURS

P.E PIPES

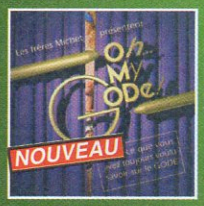
P.E ANAL

deux nouvelles collections **HYPER HARD** photos de grande qualité

F.P ETUDIANTES

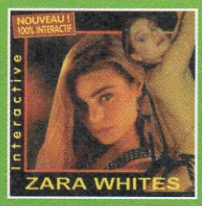
F.P BOURGEOISES

INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS... Vidéo MPEG



HO MY GOD
Tout ce que vous voulez savoir sur le god... VF Mac & PC

LEA MARTINI INTERACTIVE
Elle répondra à toutes vos questions et tous vos désirs...VF Mac & PC



ZARA WHITES
Incontournable, un jeu 100% interactif... VF Mac & PC

VOYEUR
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC

Une selection de cédérom 100% **INTERACTIFS** l'amour virtuel chez vous

BIG MELON(MPEG vidéo)
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.

BOUCHES PROFONDES
Vidéo MPEG de qua une compilation de la tion inoubliable

Retrouvez tous ces CD et cinquante autres sur le 3617 POINT CD ou par correspondance

GRATUITEMENT 3617 PointCD*

Plus rapide...

1)choisissez votre CD Rom
2)Laissez-nous simplement vos coordonnées.
3) Envoi en 48h sous plis discret...

Des dizaines d'autres titres sur le 3617 PointCD à recevoir sur simple demande : Interactifs, photos...

*5,57FTTC/MIN Photos non contractuelles

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Règlement à l'ordre de CDX -MAG

- ❑ Chèque
- ❑ Carte Bancaire

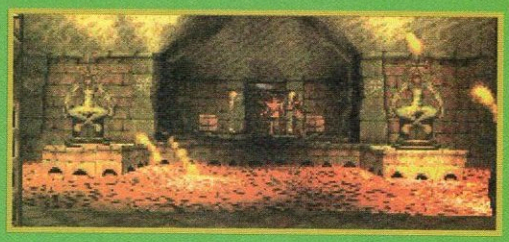
Je certifie être majeur.
Signature

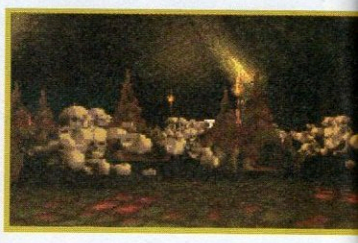
_|_|_|

Dungeon Keeper

Dungeon Keeper

Un jeu qui vous propose d'incarner un méchant, voilà qui est assez rare pour mériter le détour. C'est pourtant ce que fait le dernier hit de Bullfrog qui vous place à la tête d'une horde de monstres avec pour mission de dominer un vaste domaine souterrain.

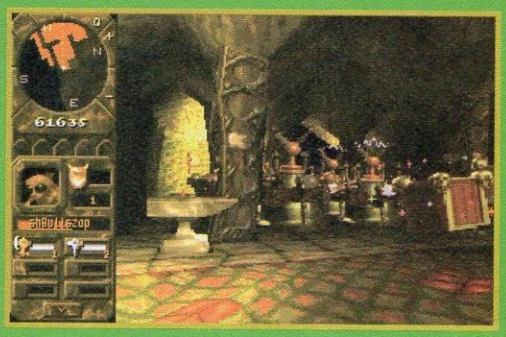


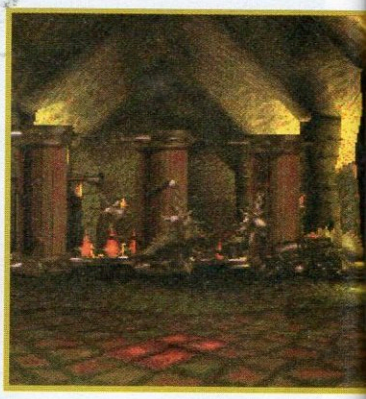


Tous les passionnés de jeu sur micro pourraient vous parler de Dungeon Keeper pour de multiples raisons. D'abord parce que nous en avons entendu parler pendant près de trois ans et qu'il a été de nombreuses fois repoussé. Ensuite parce que ce jeu est une première. C'est en effet, un mélange de stratégie, de gestion et dans une moindre mesure de jeu «à la Doom». Ce situant dans un univers médiéval fantastique, Dungeon Keeper vous propose d'incarner un «maître de donjon». Comprenez par donjon une structure souterraine pour le moins labyrinthique, grouillant de dangers de tout poil mais aussi regorgeant de trésors…

Composé de nombreux scénarios à la difficulté progressive, vous allez devoir, à partir des quelques bâtisseurs que vous possédez en début de partie, creuser des passages jusqu'aux veines d'or. L'or collecté vous permettra de financer la construction de différentes salles aux fonctions diverses. En fonction de l'aménagement de votre donjon, des monstres variés viendront vous rejoindre, mais attention, la plupart sont exigeants ! Il faudra les entraîner, les instruire, les nourrir, les loger, mais en échange de ces menus services, ceux-ci vous permettront de vous opposer vigoureusement aux aventuriers ou à d'autres maîtres du donjon gérés par l'ordinateur dont le seul but est de réduire le vôtre en cendres et de s'approprier vos richesses.

Extrêmement soigné, doté d'excellentes animations, d'une bonne durée de vie et d'un très grand intérêt, ce jeu est un des titres les plus forts de l'année dans sa catégorie.





Testé dans Gen4 N°100/6 étoiles

Éditeur : Bullfrog/E.A.
Prix : env. 350 F.
Config. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, bonne carte graphique

Les Plus…
- L'interface
- La durée de vie
- Les animations

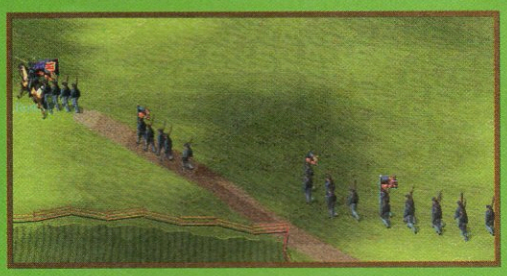
Les Moins…
- Le jeu en réseau faible
- Les combats parfois confus

Éditeur : Electronic Arts
Prix : N.C.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, Windows 95, carte SVGA, CD-ROM 4x, 50 MoDD

Gettysburg

Gettysburg

Les novices verront dans ce produit un compromis entre les jeux de stratégie en temps réel (Alerte Rouge, Total Annihilation...) et les Wargames purs et durs tels Operation Panzer. Ils auraient bien tort...



En effet, malgré son aspect temps réel très marqué et rarissime pour un jeu de guerre, Gettysburg, le dernier jeu de Sid Meier (Civilization) est un wargame pur et dur. Non, ne partez pas en courant ! Gettysburg est, s'il en est besoin, la preuve qu'un wargame peut très bien être un jeu convivial et vivant. Son action se déroule pendant la guerre de Sécession sur une période de trois jours et vous offre la possibilité soit de réécrire l'histoire en jouant du côté des Confédérés, soit de la confirmer en dirigeant le camp de l'Union. En début de partie, vous pouvez choisir un des nombreux scénarios disponibles, incluant des tutoriaux vous apprenant comment manœuvrer des régiments ou des brigades entières, ou bien directement attaquer une campagne. L'unité de base que vous dirigez est le régiment, mais vous pourrez également diriger des brigades entières par l'intermédiaire de leurs chefs. Formation, qualité des troupes, moral, position et angle d'attaque sont des facteurs essentiels dans la résolution des combats. On comprend mieux après cela pourquoi prendre une colline boisée ressemble rapidement à une boucherie. En effet, la victoire dépend non seulement des pertes de part et d'autre mais également d'objectifs désignés en début de partie que chacun doit s'efforcer de maîtriser avant la fin. Magistral dans la simplicité de son interface et permettant pourtant un nombre incroyable de possibilités, Gettysburg est un monument du genre qui permet en plus à huit joueurs en réseau de s'affronter ou de jouer en mode coopératif. ●

Testé dans Gen4 N°104/5 étoiles

Les Plus...
- Ergonomie ●
- Intelligence artificielle ●
- Durée de vie ●

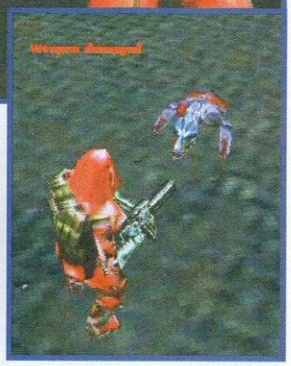
Les Moins...
- Vidéos intermédiaires ●
- Sujet très américain ●

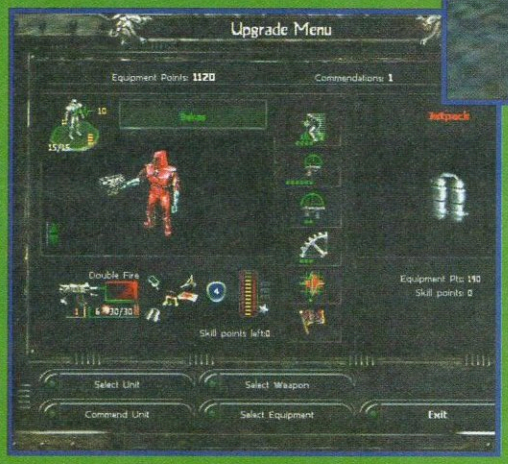
Incubation

Incubation

Éditeur : Blue Byte/ Ubi Soft
Prix : env. 300 F.
Config. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte graphique 2 Mo, Win95

Après un détour par les jeux d'action, Blue Byte - d'abord connu pour la série des Battle Isle - revient à ses premières amours avec Incubation, un jeu de stratégie au tour par tour opposant Space Marines et aliens. Grosse innovation : c'est le premier entièrement en 3D temps réel !





Les stratégies en tour par tour, c'est plutôt mou. Vous jouez d'abord, l'adversaire ensuite, puis vous, puis lui… à tour de rôle, sans la moindre pression du temps. Avec Incubation, Blue Byte a pourtant trouvé le moyen de conférer au genre une véritable tension nerveuse, et cela en recréant une ambiance proche de celle d'*Aliens* - le film. Ainsi, à la tête d'une troupe de Space Marines, vous allez affronter moult extraterrestres. *A priori*, rien de nouveau. Pourtant l'usage de la 3D temps réel (accélération 3Dfx possible) vous plonge ici au cœur de l'action comme aucun «tour par tour» ne l'avait fait jusqu'alors : décors glauques, aliens omniprésents, séquences d'ambiance en cours de mission (apparition soudaine d'aliens, astronef lâchant quelques mines, etc.), ou la possibilité de voir par les yeux des Marines… autant d'effets visuels qui impliquent le joueur dans l'action et le rendent solidaire de ses troupes. Il vous arrivera même d'angoisser en découvrant avec effroi que votre lieutenant n'a plus de munitions ou que l'arme d'un Marine s'est enrayée alors que les aliens surgissent de partout ! Et cela dure trente missions ! Trente missions durant lesquelles vos Marines progresseront en puissance grâce à un système de points d'expérience leur permettant d'utiliser des équipements plus performants… trente missions durant lesquelles les aliens deviendront eux aussi de plus en plus puissants ! Ceci dit, il est également possible de jouer en multijoueur (Marines contre Marines) mais c'est moins bon. Ben oui, du coup, ça manque d'aliens !

Testé dans Gen4 N°104/5 étoiles

Les Plus…
- Ambiance Aliens
- Entièrement en 3D
- Dimension JDR

Les Moins…
- Multijoueur moyen
- Actions disponibles
- Aliens non jouables

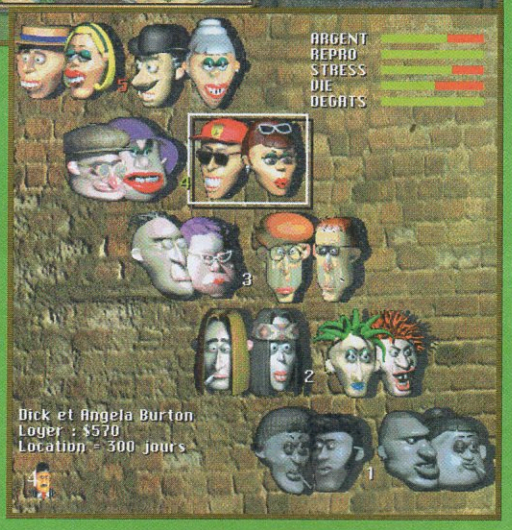
Éditeur : System 3/Acclaim
Prix : env. 350 F.
Config. : 486 DX4/100, 8 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Constructor

Constructor

Jeu de gestion/stratégie plein d'humour, porté sur la caricature et l'autodérision, Constructor vous propose d'endosser la défroque d'un promoteur avide de gains supportant les humeurs de ses locataires et la concurrence (forcément déloyale) de ses concurrents. Sans concession !

Votre premier impératif est de développer les ressources nécessaires à votre expansion, à commencer par le bois. Pour ce faire vous mettez à profit vos équipes d'ouvriers, qui s'attelleront ensuite à la construction de votre première maison. Oh certes, celle-ci ne paiera pas de mine, et investir dans son confort intérieur serait inutile. Vos premiers clients sont en effet à la mesure de vos masures, des beaufs patentés ou des skinheads ! Avec le temps, vos bâtisses gagneront en prestige et vos locataires de même. Qui sait, vous parviendrez peut-être à obtenir des particules ! Malheureusement, qu'ils soient pauvres ou riches, vos locataires ont tous des exigences bien précises et ne vivent pas toujours en bon voisinage. Il vous faudra donc jouer les petits génies et exaucer tous leurs vœux sous peine de vous retrouver avec le conseil municipal à dos ! Ce dernier vous fixe régulièrement des objectifs et vous pénalise si vous ne parvenez pas à les remplir à temps. Vos concurrents auront recours à toutes sortes de nuisibles, du squatter au *psychokiller*, pour faire fuir vos locataires. Heureusement, vous pouvez tout à fait leur rendre la pareille, ou plus simplement créer une force de police. Votre tâche n'est malheureusement pas facilitée pas l'interface, plutôt confuse. L'apprentissage des subtilités du jeu (fort nombreuses) passe également par une lecture assidue du manuel, le jeu ne proposant pas de mode Tutorial (apprentissage interne au jeu). Constructor propose bien sûr une option multijoueur (4 joueurs).



Les Plus...
- Le ton humoristique
- Réalisation de qualité
- Richesse du jeu

Les Moins...
- Interface pesante
- Assez difficile
- Que cinq scénarios

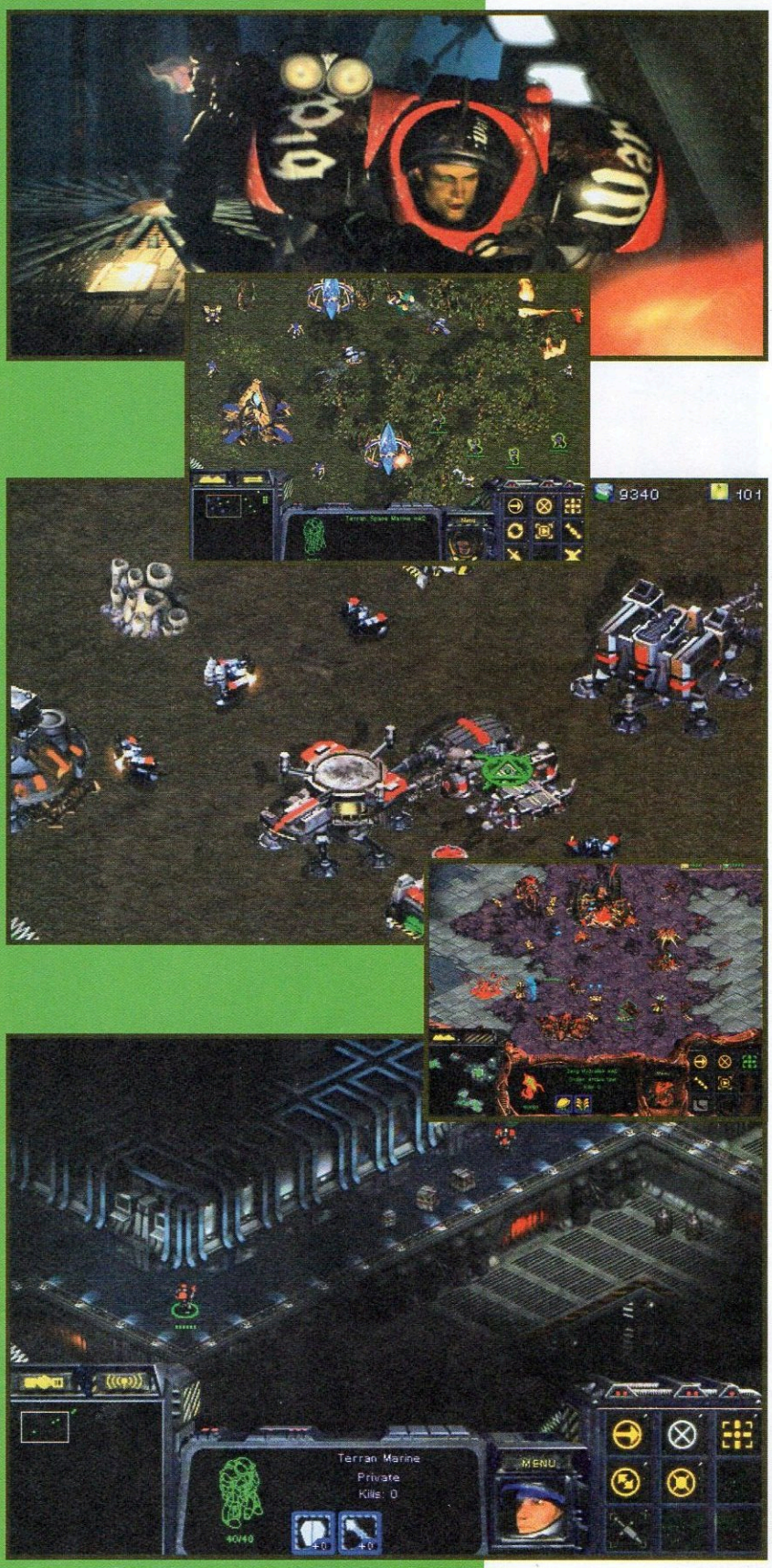
Testé dans Gen4 N°102/4 étoiles

Starcraft

Starcraft

Éditeur : Blizzard / Ubi Soft
Prix : N.C.
Config. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95

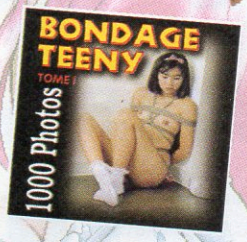
Il est des développeurs dont on attend les prochains jeux avec la fébrilité d'un chien de prairie en rut. Depuis la sortie de Warcraft 2, Blizzard nous fait atrocement languir avec Starcraft, son prochain hit. Aujourd'hui, il est là, tout près, à portée de main... le Graal, quoi !



L'époque des Orcs et des Humains qui se pétrissent la tronche à grand renfort d'armes blanches, c'est fini ! Avec Starcraft, on entre de plain-pied dans le futur. Plus d'univers médiéval-fantastique donc, mais un monde de science-fiction avec Marines, vaisseaux, robots... et aliens. Humains, Protoss et Zerg, trois races différentes ! Alors, bien sûr, elles ne s'aiment pas, mais c'est l'unique point commun qu'elles partagent. Pour le reste, rien à voir. Et cela ne se limite pas au look de leurs unités et infrastructures ! Dans Starcraft, chaque race possède des caractéristiques spécifiques : les Humains sont les plus mobiles (forteresses volantes), les Protoss utilisent de puissantes capacités *psioniques*, les Zerg peuvent infester le sol d'une matière organique et le rendre impropre à la construction... trois races, trois stratégies de développement et de combat différentes ! Par ailleurs, si les principes de jeu restent assez proches de Warcraft 2, on peut quand même dénombrer de nombreux « plus » : graphismes avec gestion des ombrages, présence d'un leader influant sur le moral des troupes, possibilité d'équiper certaines unités en puissants artefacts et, plus important, prise en compte réaliste de l'environnement dans la résolution des combats (végétation, brouillard, etc.). Ajoutez à cela un mode multijoueur très complet (huit joueurs en réseau ou sur le Net, possibilité de partager des ressources et des technologies avec ses alliés, gestion à plusieurs d'un même camp) ainsi qu'un éditeur de maps... et fourbissez vos lasers ! ●

Test prévu dans Gen4 N°106

16 CD-ROM À RECEVOIR GRATUITEMENT*



*VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI.
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM.

Cochez les CD-Rom que vous désirez recevoir

- ☐ *Nouveauté !* Gagnez au loto
- ☐ CD de rencontres *(interactive)*
- ☐ Anal Rodéo *(interactive)*
- ☐ Les avaleuses *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 1 *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 2 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 1 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 2 *(1000 photos)*
- ☐ Star Trique *(vidéo X)*
- ☐ Virtual Vision *(1000 photos)*
- ☐ Fantasm Anal *(1000 photos)*
- ☐ MangasHard 2 *(photos Mangas)*
- ☐ Virtual vision oral *(photos)*
- ☐ Virtual vision Anal *photos)*
- ☐ Virtual vision SM *(photos)*
- ☐ Virtual vision Top Model *(photos)*

TOTAL CD-ROM ☐ FOIS 39 FRS

A retourner à CDXMAG, 33 rue des prairies 75020 PARIS

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

ville :

Nombre de CD-Rom :..... X 39F =.....F

☐ règlement par chèque (à l'ordre de CDXMag).

UNE COLLECTION DE CDX GRATUITS SUR LE 3617 POINTCD.

10 NOUVEAUX TITRES

VIDÉO MPEG

Vidéo plein ecran sans carte ! Logiciels inclus !

4 titres déjà disponibles ! 100% inédits 1h de vidéo XXX

PHOTOS

P.E BONDAGE

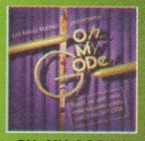
P.E AMATEURS

F.P ETUDIANTES

F.P BOURGEOISES

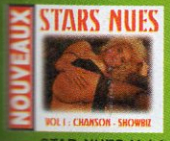
INTERACTIFS

PLEASURE CD 2



OH, MY GODE !

NOUVEAUX



STAR NUES Vol.1

STAR NUES Vol.2

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

Ville :

☐ règlement par chèque (à l'ordre de POINTCD).

Cochez les CD-Rom que vous désirez reçevoir, vous ne payez que les frais de port, soit 39 frs.

- ☐ Pleasure CD n°2 (interactif)
- ☐ Oh, my Gode ! (interactif)
- ☐ CD-Rom de rencontres (interactif)
- ☐ Star Trique (Vidéo interactif)
- ☐ Quasimodo (Vidéo interactif)
- ☐ Cyrano (Vidéo interactif)
- ☐ Big Melons (Vidéo MPEG)
- ☐ Total Anal (Vidéo MPEG)
- ☐ Asie fantasy (Vidéo MPEG)
- ☐ bouches profondes (Vidéo MPEG)
- ☐ Stars Nues Vol.1 (photos)
- ☐ Stars Nues Vol.2 (photos)
- ☐ F.P étudiantes (photos X)
- ☐ F.P bourgeoises (photosX)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.1 (photosX)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.2 (photosX)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.3 (photosX)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.4 (photosX)

Nombre de CD-Rom :.....X39F=.....F

TOTAL GENERAL :.....FRS

45 CD Rom de charm à recevoir GRATUITEMEN

Il suffit de les demander s

3617 Planet CD

5,57F la minute

1-Choisissez le ou les CD désirés.
2-Laissez-nous simplement vos coordonnées sur le 3617 *CD Actif* ou renvoyer le bon de comma ci-dessous.
3-Vous les recevrez **Gratuitement**, sous plis discret la poste en **48 heures.**

Une offre vraiment complète : Video, Mangas, photos, jeux interact

Nippon Hard 1 : vidéo mangas X en V.F. et en plein écran. 4 titres disponibles Mac & PC.

La nouvelle collection "Stars du X interactives". Avec LEA MARTINI,

PLEASURE CD N°1 La réunion avec la célèbre "pipe du mois"

Virtual Vision 10 titres disponibles.volume 1. Spécial Asie.

Total Fantasm Anal

Un incroyable CD interactif avec

Oui, je souhaite recevoir par la poste, sous plis discret les CD Rom **GRATUITS** suivants.
Je ne paye que les frais d'envoi & d'expédition soit 39 F par CD.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à l 52 avenue Parmenti

CB n° _|_|_|\

Imperium Galactica

Éd. : GT Interactive / ***Prix :*** Env. 350 F.
Config. : 486DX4 100, 8 Mo (DOS), 16 Mo (Win95), CD-ROM 4x

Gérer une, deux, puis des dizaines de colonies spatiales ; assurer leur protection contre les attaques de pirates et de nations impérialistes ; annexer des planètes ennemies en débarquant massivement à l'aide de tanks lourds... voilà *grosso modo* ce que vous propose Imperium Galactica, un jeu mêlant gestion de ressources et wargame spatial et terrestre. Grosse nouveauté pour le genre, Imperium Galactica se joue entièrement en temps réel (avec arrêt et accélération du temps possible) : aménagement de vos colonies, combats spatiaux et terrestres, recherche/fabrication d'unités et d'équipements, et pourparlers diplomatiques. Bref, un excellent jeu auquel ne manque qu'une option multijoueur. ●

Testé dans Gen4 N°101/4 étoiles

Uprising

Éd. : Cyclone Studios/Ubi Soft / ***Prix :*** env. 350 F. en V.F. / ***Config. :*** P133 3Dfx ou P166, 32 Mo de RAM

Voici une des surprises de ce Noël, venue d'un tout nouveau label, Cyclone Studios, pour un produit qui allie subtilement stratégie et 3D, le tout à la sauce « temps réel ». Ce mélange de genres est pour une fois une réussite, grâce à une interface de commandes puissante et entièrement configurable. À bord de votre tank de commandement, lui-même doté d'une puissance de feu qui va vous permettre de vous défouler, dirigez vos troupes et le développement de vos bases pour acquérir de nouvelles unités et de nouveaux bâtiments. La 3D est agréable, surtout si vous possédez une carte 3Dfx (OpenGL), avec des unités facilement reconnaissables et possédant une intelligence plutôt stimulante. Seul, vous n'aurez pas une seconde de tranquillité, alors je vous laisse imaginer le tableau en réseau ! ●

Test prévu dans Gen4 N°105

Xcom Apocalypse

Éd. : Microprose/E.A. / ***Prix :*** env. 300 F. en V.F. / ***Config. :*** P120, 16 Mo de RAM

Si depuis *Men in Black*, l'idée d'une organisation secrète terrienne, destinée à contrer les invasions d'extraterrestres est d'une banalité affligeante, il faut savoir que Xcom Apocalypse est le troisième volet d'une série initiée bien avant le film-phare de cet été. Il s'agit à la fois d'un jeu de gestion et de développement de votre base anti-alien, et d'un jeu de stratégie, avec diverses zones représentées en 3D isométriques. Le joueur dirige une escouade de soldats au cours de diverses missions, les combats pouvant se jouer en temps réel ou en tour de jeu, pour un aspect plus tactique. Très varié, avec une excellente durée de vie, Xcom Apocalypse vous permet même de mener le combat jusque chez l'ennemi ! ●

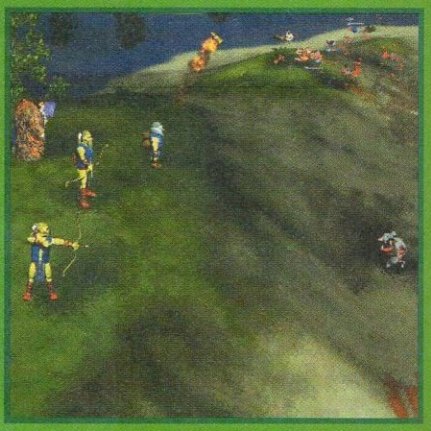
Testé dans Gen4 N°101/4 étoiles

Myth

Éd. : Bungie/Eidos / ***Prix :*** N.C./***Config. :*** P166, 32 Mo de RAM, ou P133 carte 3Dfx

Dans la jungle des jeux de stratégie en temps réel, Myth : The Fallen Lords apporte un peu d'originalité, avec une vue de biais et du dessus et surtout une réalisation hors du commun. Ici pas de développement d'un village, mais uniquement des batailles, avec cependant une grande variété de missions et de troupes disponibles, des campagnes et de très nombreux modes multijoueurs. Une très grande importance est accordée à la gestion de vos unités et chacun pourra définir des formations et des ordres de combat spécifiques. Les graphismes somptueux, supportant bien sûr toutes les cartes 3D du moment, sont d'une richesse incroyable avec surtout de nombreux effets visuels pour la magie, le sang qui inonde les lieux de carnage et une vrai interaction avec les troupes (champ de vision, ralentissement des troupes, etc.). ●

Test prévu dans Gen4 N°105



"Phone" Self Memory 56000 flash

Unique au monde

1590 FTTC

SANS TÉLÉPHONE, SANS ORDINATEUR

- Téléphonez
- Gérez le répondeur-enregistreur
- Récupérez et stockez vos fax, vos messages et vos E-mail

NOUVEAU

Ordinateur éteint ou sans ordinateur, votre Self Memory Phone piloté par télécommande infrarouge vous permet à distance de :

- **Téléphoner sans ordinateur et sans téléphone**
  Prise de ligne, numérotation, réglages de niveau sonore, raccrochage...
- **Gérer la fonction répondeur-enregistreur sans ordinateur**
  Enregistrement, effacement, écoute du message d'accueil. Ecoute, avance, retour arrière et effacement des messages enregistrés.
- **Configurer votre Self Memory Phone sans ordinateur**
  Mode fax autonome, mode fax et répondeur autonome, répondeur autonome et désactivation du mode autonome.

Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

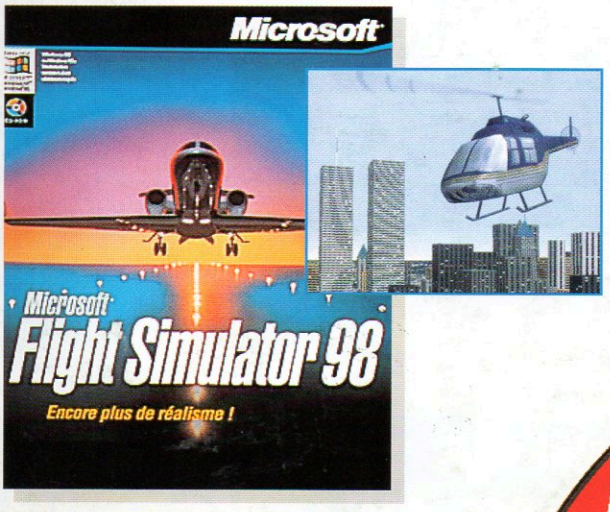
"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

APPELEZ-MOI ARTHUR

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • NOYELLES-GODAULT RONCQ • VALENCIEN
VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • LOGNES • MASSY • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES • FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le
Mérignac • CAEN • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé • NANTES Atlantis • NANTES Paridis • MANTES Buchelay • St BRIEUC • VANNES Plo
TOULOUSE Portet s/Garonne • AUBAGNE • AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE • VITRO

449 F
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98

• Microsoft Flight Simulator 98, nouvelle version du simulateur de vol civil le plus réaliste et le plus populaire sur PC, repousse les limites de la technologie et du réalisme. Avec plus de 3000 aéroports, 6 avions et un hélicoptère, des modèles de vols certifiés par des grandes sociétés aéronautiques, des options multi-joueurs, Flight Simulator 98 est tout simplement incontournable.

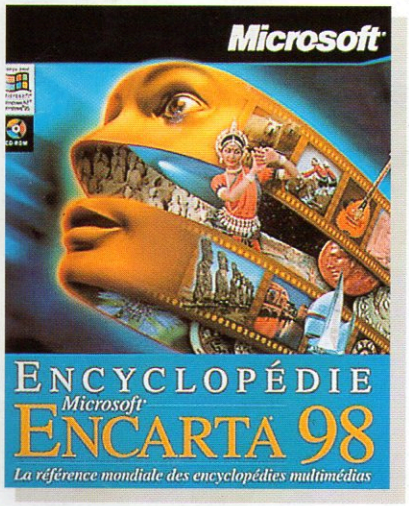


369 F
MICROSOFT AGE OF EMPIRES

• Microsoft Age of Empires est un jeu de stratégie et d'action en temps réel couvrant une période des prémices de la civilisation à l'an mil. Présidez au destin de l'une des douze civilisations en bâtissant une ville, en mettant sur pied une armée et en découvrant de nouvelles technologies. Exploitation de ressources, diplomatie, conquête, ce jeu offre des possibilités illimitées. Age of Empires est la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel.

690 F
MICROSOFT ENCARTA 98

• L'édition 98 de l'Encyclopédie Encarta est la deuxième édition française de la célèbre encyclopédie. Intégralement adapté aux spécificités culturelles françaises, ce Cédérom vous offre une information approfondie, actuelle et riche en illustrations multimédia, conduite par un outil de navigation toujours plus simple, rapide et innovant.



achetez le premier, le deuxième est offert*

1290 F
MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

• Microsoft SideWinder Force Feedback Pro est un joystick qui ouvre une nouvelle dimension en terme de jouabilité grâce à une extraordinaire expérience sensitive du jeu issue des actions, mouvements et comportements vécus dans les jeux.

*Offre valable du 1/10/97 au 15/01/98. Participation aux frais : 31 francs TTC. Voir conditions en magasin.

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

Vous ne le regretterez jamais

"Boulanger sur Internet"

http : //www.boulanger.fr

APPELEZ-MOI ARTHUR

AMIENS • BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • NOYELLES-GODAULT RONCQ • VALEN Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • LOGNES • MASSY • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES • FONTENAY-SOUS-BOIS PLAISIR • BORDEAU BORDEAUX Merignac • CAEN • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé • NANTES Atlantis • NANTES Paridis • MANTES Buchelay • St BRIEUC • VANNES St EMILION Liboume • TOULOUSE Portet s/Garonne • AUBAGNE • AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE • V